

77 | JUL/AVG 2010.

PLAY! ZINE

BESPLATNI
MAGAZIN

COVER STORY SUPER MARIO GALAXY 2



BLUR



PURE FOOTBALL



UFC UNDISPUTED 2010



www.play-zine.com

BATTLEFIELD

BAD COMPANY 2

Cosa

FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: CORPORAL III
WEAPON: M-24

Abramsov teški tenk je opaka mašina, ali i on ima svojih slabosti. Bazuka u gusenice, laserom navođeni artiljerijski napad sa sigurnog mesta, samoubilački napad ili udar RPG-om. Izbor zavisi samo od tvoje hrabrosti.

NA KOJI NAČIN BI ME TI UNIŠTIO?

Lex

FACTION: RU
KIT: ASSAULT
RANK: 1ST SERGEANT III
WEAPON: PKM

Ivan

FACTION: US
KIT: ASSAULT
RANK: 2ND LIEUTENANT II
WEAPON: AK-37

Lucky

FACTION: US
KIT: MEDIC
RANK: 2ND LIEUTENANT II
WEAPON: AT-4

Kole

FACTION: RU
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

DaBa

FACTION: US
KIT: MEDIC
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

Moh1can

FACTION: RU
KIT: MEDIC
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

Traktori

FACTION: US
KIT: ENGINEER
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

CheighLee

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

Walker

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

Shw.

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

Devilock

FACTION: US
KIT: RECON
RANK: 1ST SERGEANT I
WEAPON: M24

5. MART 2010 | WWW.BATTLEFIELD.COM



XBOX 360



PlayStation Network



PlayStation 3



© 2010 EA Digital Illusions CE AB. Battlefield Bad Company, Frostbite and the DICE logo are trademarks of EA Digital Illusions CE AB. EA and the EA logo are trademarks of Electronic Arts Inc. PlayStation™, "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. The PlayStation Network Logo is a service mark of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies and are used under license from Microsoft. All other trademarks are the property of their respective owners.



UREDNIK:

Aleksandar Ilić

UREDNICI RUBRIKA:

Luka Zlatić, Viktor Popović

REDAKCIJA:

Milan Đukić, Viktor Popović,
Aleksandar Ilić

SARADNICI:

Vukašin Stijović, Vladimir Dolapčev,
Nikola Jovanović, Milan Đukić,
Nikola Dolapčev, Viktor Vidosavljević,
Vladislav Herbut, Nemanja Aleksić

ART DIREKTOR:

Ivan Ćosić

PRELOM:

Đorđe Petrović

KONTAKT:

PLAY! magazine | www.play-zine.com
Beograd | redakcija@play-zine.com

CIP - Katalogizacija u publikaciji, Narodna biblioteka
Srbije, Beograd, 79, PLAY! [Elektronski izvor] : magazine
/ glavni i odgovorni urednik Milan Đukić. - Elektronski
časopis. - 2006, br. 1 (juni) - Beograd (Vilovskog
6) : Rur industries, 2006 - Način dostupa (URL): <http://www.play-zine.com>. - Mesečno. - Opis izvora dana
17.12.2007. - Nasl sa nasl. ekrana
ISSN 1820-6484 + Play! (Online)
COBISS.SR-ID 145535756

PRATITE PLAY:

facebook

t

last.fm

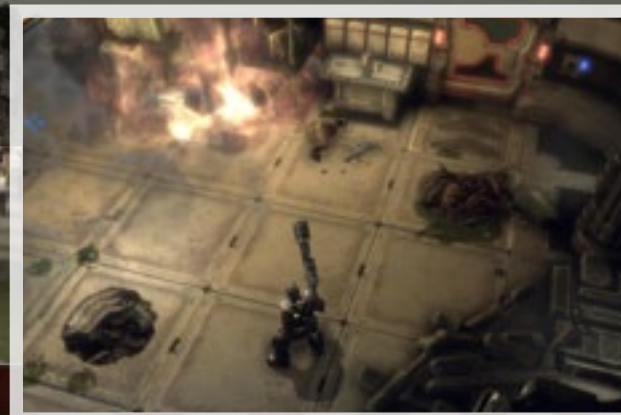
SBK X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Simulacija vožnje motora nema
baš mnogo... Proverite kakva
je jedina za ovu sezonu.



ALIEN BREED: IMPACT

Jedan od legendarnih serijala sa
Amige je ponovo među nama.
Vrhunska old-school zabava.



NO MORE HEROES 2

Jedan od najzabavnijih
naslova za Wii (koristite
kontroler kao svetlosni
mač) dobio je nastavak.



QUICK PICK 1 2 3...

PLAY!

ZINE

AWARDS

Nagrade časopisa PLAY! jako su važne kako
bi vam pomogle pri odabiru najbolje igre ili
hardvera. Evo kako ih mi delimo:

GOLD

Zlatna nagrada
dodeljuje se igri
ili proizvodu
(hardware-u)
koji po svom kvalitetu
zaslužuje da nosi najsvetlije
odličje PLAY magazina



SILVER

Znate kada
je nešto jako
dobro, ali mu fali
malo da bude
sjajno? E pa u tom izuzetnom
slučaju dodeljujemo srebrnu
nagradu.



BRONZE

Bronzana
nagrada dolazi
kao podrška
igrama i
hardveru koji je dobar ali koji
zaslužuje da se makar malo
izdvoji od drugih.



PLAY #47

UVODNIK	6
TECHWARE	9
13TH PAGE	13
FLASH	18
LISTA DOBITNIKA	24
RETRO	27
PREVIEWS	33
REVIEWS	36
CROSSOVER	65
HARDWARE	69
SOFTWARE	79

HARDWARE #47

RAZER IMPERATOR	69
BIOSTAR TA890FXE	70
FERMI X3	72
XILENCE UNIVERSAL NOTEBOOK ADAPTOR	76

SOFTWARE #47

COMODO DRAGON	79
FREE VIDEO TO FLASH CONVERTER	81
ZORTAM MP3 CENTER	82

REVIEWS #47

SUPER MARIO GALAXY 2	37
RED DEAD REDEMPTION	41
ALPHA PROTOCOL	45
BLUR	48
SBK-X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP	51
ALIEN BREED: IMPACT	53
PURE FOOTBALL	56
UFC UNDISPUTED 2010	58
NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE	60

TOP 3

GOLD AWARD

Super Mario Galaxy 2

Stigao je nastavak najbolje Wii igre i po mnogima najbolje platforme svih vremena. Još je bolji, a Mario i Yoshi vladaju.



SILVER AWARD

Red Dead Redemption



Uzmite GTA IV i špageti vesterne i dobićete jednu genijalnu igru koja će vam ostvariti sve snove o revolveraškoj karijeri.

BRONZE AWARD

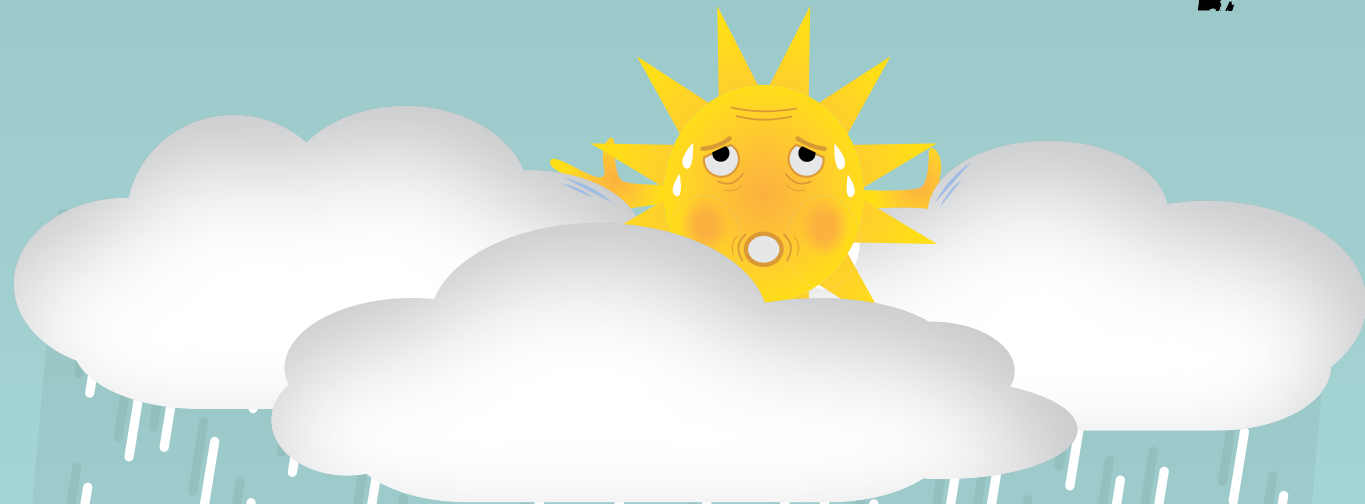
UFC Undisputed 2010

Nikola Jovanović ponovo pokušava da nas ubedi kako su UFC igre super. I uspeva, bar kada su UFC fanovi u pitanju.



U OVOM BROJU...

MALO SUNCA, ZA BOGA MILOGA!



Leto je zvanično počelo, a mi to nismo primetili od ovih silnih pljuskova, hladnijih vetrova i svega ostalog lepog što donosi promena Zemaljske klime. No, to nas neće sprečiti da nastavimo da vam isporučujemo najbolji (itd., znate već i sami) internet magazin na svetu celome.

Pre nego što pređemo na taj bitniji deo, voleli bi da zahvalimo svima koji su nam čestitali rođendan. I da ne zaboravimo to, da ćete na nekoj od narednih strana naići i na spisak dobitnika naše rođendanske nagradne igre. Pa možete videti da li ste osvojili neku od deset kula igara, a jesu sve kul, hteli vi to da priznate ili ne.

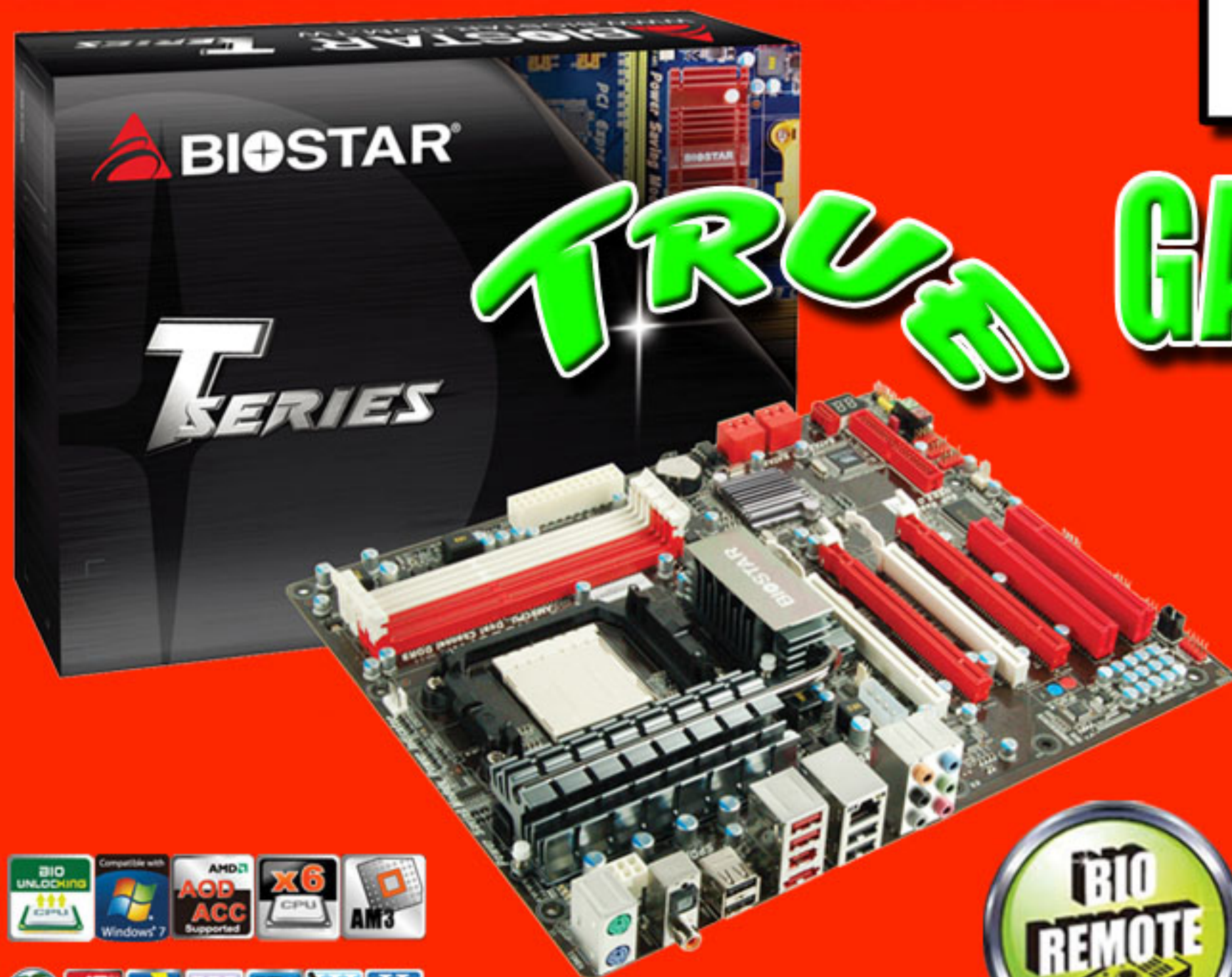
Pored toga, primetićete da je ovaj broj u stvari naš standardni letnji dvobroj, za Jul i Avgust. Pa tako i mi malo da danemo dušom i uživamo u milijardama evara koje smo nakupili radeći PLAY! Zine. Neki idu na Bahame (Laki), neki kupuju nekretnine po Njujorku gradu (Luka), a neki jednostavno troše pare na prostitutke (i to Ruske, top kvaliteta), drogu i malo (soft) rokenrola (Ja...bludnik jedan). Sve u svemu, malo ćemo da uživamo i da razmišljamo kako ćemo da napravimo septembarski broj još boljim. A do tada...

...možete da listate ovaj vrhunski dvobroj. Jest' da je ovo leto malo oskudno sa naslovima, al to ne znači da ovih malo što ima je za baciti. Tu je Super Mario Galaxy 2, a ako se sećate iz prošlog broja i liste ocena svih igara u PLAY!-u, prvi deo je igra sa najvećom ocenom ikada u našem Zine-u. Sem toga, tu je i Red Dead Redemption ili kako ga neki zovu – GTA na Divljem Zapadu. I Simsi su izbacili još jedan dodatak, a tu je i nastavak Wii hita No More Heroes 2. Naravno, ima tu još koječega, plus jedna nova mini rubrika pod imenom Crossover koja će vas informisati o stvarima vezanih za igre u drugim medijima tj. filmovima, stripovima, animiranim ostvarenjima i slično.

Eto, toliko od mene, da ne gušim više, pa da se lepo provedete preko leta i da se opet gledamo n čitamo u septembru :D

TA890FXE

GAMING MAINBOARD



Podrška socket AM3 procesore - AMD Phenom II / Athlon II procesore
Podrška AMD višejezgarne procesore (x6, x4, x2)
AMD 140W procesorska podrška
AMD 890FX + SB850 čipset
6-fazni Power Design
4 DIMM podrška DDR3-1600/1333/1066
Podrška SATA 6Gb/s, 2x brže nego trenutni SATA 3G
ATI CrossfireX podrška
eSATA + IEEE1394a, optički+koaksijalni S/P DIF OUT
100% X.D.C Japanski kondenzatori
Visoka efikasnost razvođenja toplote - Space-Pipe
BIOSTAR G.P.U (Green Power Utility) tehnologija
BIO-Remote tehnologija
Podržan AMD OverDrive™ sa ACC mogućnošću
(Napredna Clock Kalibracija)

PODRŽAVA

www.tntdoo.rs

www.telix.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



GUITAR HERO

Želite da budete rock zvezda?

Nemate ideju šta ćete za rođendan ili proslavu?



Besplatna isporuka na adresu !!
(isporuka se radi samo u okviru Beograda i Zemuna!)

**Iznajmite GUITAR HERO ili ROCK BAND
i ostvarite svoje snove!**

065/ 41 - 54 - 954

**guitarhero.rs
rent@guitarhero.rs**



NOVI XBOX 360

Italijanski sajt Console Tribe saopštava o novoj reklamiranoj Microsoftove italijanske ispostave, u kojoj se pojavljuje redizajnirana konzola Xbox 360 u nekoj vrsti "slim" verzije, kompaktnije od originalne konzole predstavljene pre pet godina. Novi uređaj imaće ugrađen Wi-Fi, hard disk od 250 GB, i podršku za sistem Project Natal, koji se sada zvanično zove Kinect. Reklamu je napravila kuća Atlas Solution koja je u vlasništvu Microsofta, tako da bi trebalo da je autentična, ali Microsoft još uvek nije pustio nikakav komentar. Verovatno će se više saznati na događaju povodom predstavljanja Kinecta na sajmu E3

KINGSTON TECHNOLOGY PROIZVEO NAJBRŽU TROKANALNU MEMORIJU NA SVETU

Kingston Technology Europe najavila je svoju najbržu Intel sertifikovanu memoriju. Radeći na 2333MHz, Kingstonov HyperX® trokanalni DDR3 memorijski komplet (Kingston part #: KHX2333C9D3T1FK3/6GX) dobio je Intel® XMP sertifikaciju za Core™ i7™ platformu. Komplet radi na 2333MHz pri tajminzima 9-11-9-27 i naponu od 1.65 V. Kingston® je dostigao ove brzine na X%(sistemu koji se sastoji od Intel Core i7-980X procesora i ASUS P6X58D Premium matične ploče. Kingston će uskoro predstaviti 2333MHz 3GB trokanalni komplet tržištu, a takođe i 2250MHz 6GB komplet za entuzijaste, igrače i overklokere koji žele da dostignu nove brzine memorije. Trokanalni komplet na 2333MHz prati najavu od Marta 2010. u kojoj se izjavljuje da je Kingston kreirao najbržu memoriju na svetu, proverenu od strane Intel-a. HyperX dvokanalni kompleti su sertifikovani na neverovatnoj frekvenciji od 2400MHz (Kingston part #: KHX2400C9D3T1K2/4GX).



TOSHIBA SPREMA ULTRATANKE NETBUKOVE DYNABOOK MX



Toshiba je napravila dva nova modela netbukova serije Dynabook koja u prodaju stižu ovog meseca, a zovu se Dynabook MX/36M i MX/34M, oba zasnovana na Intelovoj platformi Calpella. Ovi netbukovi imaju 11,6-inčne ekrane rezolucije 1366x768 sa pozadinskim osvetljenjem, i preinstalirani 32-bitni Windows 7 Home Premium. Modeli će biti dostupni u crnim, srebrnim i crvenim nijansama, oba teže 1,48 kg i imaju 2 GB DDR3 memorije, disk od 320 GB, integrisanu Intelovu grafiku, Wi-Fi i WiMAX, HDMI izlaz i bateriju koja drži do oko šest i po sati rada. Dynabook MX/34M stiže sa Celeronom U3400 na 1,06 GHz i koštaće oko 980 dolara, dok MX/36M ima Core i3-330UM na 1,2 GHz i cenu od oko 1200 dolara.

KINGSTON ISPORUČUJE SDXC MEMORIJSKU KARTICU SLEDEĆE GENERACIJE

Kingston Digital Europe najavila je početak isporuke Kingston SDXC (Secure Digital eXtended Capacity) UHS-1 Class 10 memorijske kartice, jedne od najbržih memorijskih kartica na tržištu danas koja je posebno značajna korisnicima sa višim očekivanjima i profesionalcima. SDXC je sledeći standard Secure Digital Asocijacije (SDA) za SD kartice čiji kapacitet obuhvata od 32GB do 2TB.

Iako je mali broj SDXC kompatibilnih uređaja na tržištu danas dostupan, sve više i više proizvoda podržava svojim dizajnom SDXC slot. Popularni uređaji koji će imati koristi od dodatnog prostora su kamere, kamkoderi, HDTV uređaji, Blu-Ray plejeri, navigacioni uređaji, mobilni telefoni i računari. Kingstonov 19-in-1 čitač kartica (Kingston part#: FCR-HS219/1) je kompatibilan sa SDXC karticama kada je povezan na računar sa operativnim sistemom koji podržava exFAT.

Kingston SDXC kartica je saglasna sa SDA Memory Card standardom verzije 3.01, UHS-1. UHS-1 označava novu Ultra-High Speed Bus 1 arhitekturu SDXC kartica koja je dizajnirana da dostigne brzine od maksimalno 104MB/sec. i 300MB/sec. u budućnosti. SDXC kartice koriste exFAT fajl sistem i nisu unazad kompatibilne sa SDHC ili SD karticama. Kingston model SDXC kartice nudi brzine čitanja do 60MB/sec. i brzine upisa do 35MB/sec.



BOXEE BOX

D-Link Boxee Box bi trebalo da se pojavi na zapadnim tržištima u novembru ove godine, umesto u junu za kada je ovaj uređaj bio inicijalno planiran. D-Link se pravda nemogućnošću nabavke komponenti za sastavljanje ovog uređaja u dovoljnim količinama. Boxee Box je uređaj za mrežni media streaming, kojim se omogućava reprodukcija 1080p videa sa interneta ili iz lokalne mreže, uz hardversku akceleraciju. Boxee bi trebalo i da pušta Flash sadržaj koristeći najnoviji Flash Player 10.1, a kompanija kaže da će biti pristupačan i da neće postati zastareo nakon

godinu dana, što se neretko dešava sa uređajima koji se oslanjaju na internet i kodeke.



APPLE DAJE POPUST KUPCIMA IPHONEA 3GS

Kako bi raščistio preostale zalihe starih modela iPhone 3GS, Apple kupcima ovog telefona nudi popust, odnosno nadoknadu troškova pa će svi koji su kupili 3GS sa 16 GB memorije nakon 7. maja dobiti 50 dolara popusta na sledeću kupovinu Appleovih proizvoda, a sa model od 32 GB dobija se 100 dolara popusta. Apple omogućava i direktnu zamenu za iPhone 4, ali samo ako kupac hoće da dobije novi telefon istog kapaciteta.



NOVI VERBATIM POWERBAY DATABANK NAS

Verbatim je predstavio novi PowerBay DataBank NAS, robusni i sigurni sistem za čuvanje podataka sa četiri slota za diskove koji se postavljaju u kasete za diskove. Uređaj nudi maksimalno osam terabajta prostora i zadovoljava potrebe brzorastućeg tržišta za mrežne uređaje za čuvanje podataka namenjenih malim i srednjim preduzećima. Verbatim PowerBay NAS je dostupan u prodavnicama već sada, po preporučenoj ceni od 106.999 dinara.

PowerBay NAS omogućava vam sigurno deljenje dokumenata preko mreže i na Internetu. Nudi dva gigabitna Ethernet priključka i dva USB 2.0 priključka za povezivanje spoljnih USB uređaja ili pisača, 256-bitna AES enkripcija za sigurnost podataka i brzo pregledavanje podataka preko eSATA. Savršeno dobro će se snaći i u ulozi servera datoteka, budući da podržava višestruka Access Right podešavanja, pristup preko FTP-a i HTTP-a, a nudi i podršku za UPS kao i podršku za Apple-ov AFP 3.1 za Mac OS 9 i Mac OS X kao i Apple-ov Time Machine. Takođe je kompatibilan sa sistemom Active Directory na Windows Serveru 2003/2008. Nudi mogućnost višestrukih konfiguracija RAID-a (0, 1+spare, 5, 5+spare), uključujući RAID 6 za najpouzdaniji backup i povratak podataka.

Zajedno sa PowerBay NAS-om, Verbatim predstavlja PowerBay Removable Hard Drive System, rešenje sa jednom kasetom za diskove koja se može koristiti u kombinaciji sa PowerBay NAS-om ili kao samostalna zamena za tračne sisteme. PowerBay Removable Hard Drive System je takođe već dostupan u prodavnicama, po preporučenoj ceni od 30,999.00 dinara. Spojen preko eSATA ili USB priključka, PowerBay Removable Hard Drive System nudi brz backup i čuvanje podataka na izmenjivim kasetama. Korišćenjem više kaset, preduzeća mogu upotrebljavati ovaj uređaj za backup i arhiviranje podataka u tačno određenim vremenskim tačkama.

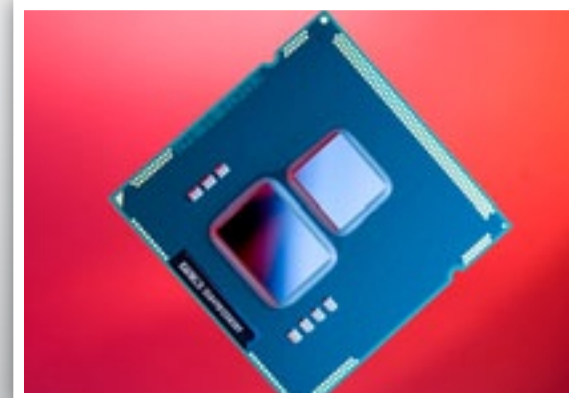


KUĆIŠTE THERMALTAKE V9 BLACX IMA HDD DOCK NA VRHU

Thermaltake je najavio novo kućište V9 BlacX Edition, prvi model mid-tower formata sa ugrađenom docking stanicom za hard diskove, i to za dva komada, smeštena na sam vrh kućišta. Docking stanica omogućava brz i lak pristup internim diskovima, a kućište je dimenzija 490 x 215 x 480 mm i teži 6,85 kg. Na frontalnom panelu, pored standardnih audio i USB 2.0 konektora, ima izvučen i jedan po USB 3.0 standardu, a tu su i rupe za vodeno hlađenje i tri ventilatora: 120-milimetarski na 1000 obrtaja sa plavim LED diodama na prednjoj strani, 120mm na 1400 obrtaja pozadi, i tihi 230-milimetarski ventilator na 800 obrtaja na samom vrhu kućišta. Montaža diskova i ekspanzionih kartica moguća je bez šrafcigera, a prodaja ovog kućišta kreće u avgustu po preporučenoj ceni od 99 dolara u Americi.

INTEL IZBACUJE JOŠ BRŽI ŠESTOJEZGARAC DO KRAJA GODINE

Intelov šestojezgarni procesor Core i7-980X najbrži je u aktuelnoj ponudi ove kompanije, ali će se i to promeniti do kraja godine, pošto Intel sprema još brži model za poslednje tromesečje. Nadolazeći model koji će takođe biti Extreme Edition, verovatno će se zvati i7-990X i proizvođaće se u 32-nanometarskom tehnološkom procesu. Imaće otključan množilac, 8 MB trećestepene keš memorije, mogućnost izvršavanja 12 threadova istovremeno i frekvenciju veću od 3,33 GHz na koliko radi 980X (vrlo verovatno će iznositi 3,46 GHz). S obzirom da će postati najjači model, cena će zasigurno biti 999 dolara.



PENTIUM E6700 STIŽE KRAJEM GODINE

Intelov novi procesor Pentium E6700, koji je trebalo da izađe u ovom kvartalu, odložen je za poslednje tromesečje ove godine jer kompanija smatra da će E6600 biti dovoljno dobar za kupce "na budžetu", smatra kompanija. E6600 stiže tokom leta, radiće na 3,06 GHz uz magistralu na 1066 MHz, imaće 2 MB drugostepenog keša i zasnovan je na 45-nanometarskom jezgru Wolfdale. E6700 bi na izlasku trebalo da košta oko 100 evra i radiće na 3,2 GHz, uz istovetni ostatak specifikacija. Intel ne odustaje od brenda Pentium ni u jednoj generaciji procesora, pa su Pentium E6000 modeli praktično preimenovani Core 2 Duo na zalasku tržišnog života, dok su kod Core i3/i5 generacije to primerci sa isključenim tehnologijama Turbo Boost i HyperThreading, namenjeni najskromnijim kupcima.



OCZ ZVANIČNO PREDSTAVLJA VERTEX 2 SSD-OVE

Kompanija OCZ zvanično predstavlja svoju novu seriju Vertex 2 solid-state drajevova zasnovanih na kontroleru Sandforce SF-1500, koji se već mogu naći izlistani u pojedinim evropskim onlajn prodavnicama. Vertex 2 Pro koristi multi-level cell NAND čipove, dok je Vertex 2 EX zasnovan na single-level cell čipovima koji ostvaruju veće brzine. Oba modela biće dostupna sa SATA II ili SAS (Serial Attached SCSI) interfejsom, zavisno od potreba kupca. Vertex 2 drajevovi imaju nativnu podršku za TRIM funkciju što im obezbeđuje dobre performanse na duže staze, zatim ECC zaštitu i enkripciju, a maksimalne brzine koje ostvaruju su do 285 MB/s za čitanje i 275 MB/s za nasumičan upis blokova od 4 kB. Vertex 2 Pro biće dostupan u kapacitetima od 50 do 400 GB, dok Vertex 2 EX ide od 50 do 200 GB. Oba stižu sa garancijom od tri godine, a cene su sasvim "premium" i idu od oko 400 evra za Vertex 2 Pro od 50 GB, pa sve do neverovatnih 2250 evra za model od 400 GB.



ZAŠTO JA NE VOLIM APPLE

OK, lako je prikloniti se nekom „stadu“. Uzmete, kažete „jao ovaj Apple je s*anje, skup je i ne valja ništa“ i odmah ste upali u klub hejtera, koji u svojim tvrdnjama imaju potporu. Sa druge strane, možete da kažete i „Stiv Džobs je Bog, svi njegovi proizvodi su vrh“, i ni tu neće-

te baš pogrešiti. Kvaliteti Apple proizvoda su neosporni, intuitivnost operativnog sistema, način na koji se stvari odvijaju, revolucionarni pomerači na delovima tržišta za koje ste mislili da se ne mogu dalje razviti, i slično. Međutim, retko ko, odnosno, da se bolje izrazim, veoma mali procenat iz obe grupe glasnogovornika, zapravo je imao Apple i radio na njemu. Ja, istini za volju, uvek sam pripadao prvoj grupi ali nisam fanatično pozivao na spaljivanje ekipe iz Kupertina, već sam čak znao i da pohvalim neke zanimljive iskorake „jabuke“. Međutim, stvari su se izmenile, pa sam se dokopao iPod Nano-a pete generacije.

Da pomenem i to, iPod me nikada nije zanimao, jer nikada u sebi nije donosio FM tjuner. Svi drugi su ga imali, Apple nikada i ja to jednostavno nisam razumeo, a na radiju uvek ima nešto interesantno. Ako ništa drugo, a ono vesti. I tako se, pred kraj prošle godine, iPod gama proširila novim modelom koji je u sebi doneo FM tjuner. Posle jedno 6-7 godina od kada je radio postao standard na prenosnim mp3 plejerima.

KUTIJA

Šta reći za ovo ... možda je najbolje – nema je. U suštini dobijate plastičnu ambalažu

malih dimenzija, potpuno neodgovarajuću za skup uređaj kakav iPod jeste. U njoj, opet ništa – jadanjickavo uputstvo na malom broju strana, slušalice, kabl i nekakav adapter (o kojem će biti reči kasnije). Ne zahtevam ja puno, ali ne bih imao ništa protiv nekog boljeg uputstva, CD-a, ponekog dodatka, šta ga znam. Bilo šta što će staviti do znanja da ste svoju ne malu uštedevinu dali za mp3 plejer.

PLEJER

OK, ovde nema većih zamerki. Lep je, tanak, lagan, „breath-taking“ što bi rekli englezi, sve u svemu, mp3 kakav bi trebalo da imate. Softver, isto odličan. Intuitivan, ima sve što vam je potrebno, u 99% slučajeva će „ispratiti“ ideju koju imate u glavi, a i u suštini niko ne spori da Apple ume da napravi dobar softver. Ovaj pasus sam zapravo ubacio više kao povezivanje između kutije i početnog korišćenja.

PUNJAČ / KABL

Evo i prvih problema. U paketu sa uređajem dobija se kabl za punjenje. Na jednom kraju je standardni USB na drugom standardni Apple port. Prednost ovakvog sistema je to što se preko apple konektora vrši slanje podataka na i sa iPod-a, prenose se i komande ako iPod nakačite na nezavisni set zvučnika ili povežete u svoj automobil. No, kao što možete i da zaključite, punjenje je ograničeno na punjenje putem računara. To ne samo da traje duže nego punjenje preko strujne utičnice, već je i potpuno nepraktično ako idete na putovanje. Sigurno nećete sa sobom nositi i laptop (ako ga posedujete) da biste na njemu punili iPod. No nemojte da brinete, rešenje postoji – Apple strujni adapter je vaš po ceni od samo 4000 dinara!

I ne samo to, već, naviknuti na činjenicu da se vlasnici iPod-a verovatno služe MacBook-om ili iMac-om (čije je celo kućište

u monitoru), drugari iz Apple-a su ponudili poprilično kratak kabl za povezivanje USB porta i iPod-a, pa svi (normalni, dodacu) ljudi koji kućište drže na patosu moraju se zadovoljiti time da iPod drže na samom kućištu, jer do stola „neće dogurati“. Ako vam ovo ne odgovara, ne očajavajte, za blizu 3000 dinara možete kupiti duži kabl!

„JAO ŠTO JE STRAVA OVA PESMA...”

„Ništa ne brini, zakači na standardni USB ovaj moj mp3 plejer, otvori folder i prekopiraj je“, rekao bih ja kada bih imao bilo koji drugi MP3 plejer a ne iPod. Ako imate iPod, sva je prilika da sa sobom nećete uvek nositi data kabl, pa od prebacivanja nema ništa. A čak i ako bi se data kabl nekim čudom našao u vašem džepu, „prijateljski PC“ na kojeg hoćete da kopirate pesme neće ih ni videti na iPod memoriji. Zaboravite i na iTunes, on neće dozvoliti da pesme prebacite na hard disk, pa je jedino rešenje neki od programa koji se time bave, poput aplikacije Senuti. Ona će kopirati numere sa iPod-a na računar, ali se i plaća. Pa osim ako pored iPod-a nećete nositi i USB flash sa programom kao i data kabl, od prebacivanja pesma nema apsolutno ništa.

„HAJDE DA ZAMENIMO POZICIJE KONEKTORIMA...”

Rekli su jedan drugome, dva Stiva, Džobs i Voznijak, i zapalivši cigare gorućom novčanicom od 100 dolara dodali su „... kako bismo naterali korisnike da kupe nove dodatke!“. Naime, iPod Nano pete generacije skoro identično izgleda kao onaj četvrte. Kasnije provalite da ima veći ekran, kameru ... ali i zamenjene pozicije konektorima. Sad znači ulaz za slušalice nije desno, već levo, a dok konektor je sa desne strane. U onoj jadanjickavoj kutiji sa početka priče vi dobijate nekakav „adapter“ za ovu novu postavku, ali on se skoro nigde ne može udenuti osim u zvanični Apple dock.

I šta to znači? Ako imate na primer Logitech zvučnike za iPod, koji poseduju „modlu“ za iPod Nano, nećete moći da ga udenete, jer će konektor na mp3 plejeru biti isuviše desno. Ako pak izvadite modlu, nećete moći lepo da pritiskate tastere iPod-a jer će on ceo „landarati“. Šta vam ostaje? Nazad u prodavnicu.

“CHARGING IS NOT SUPPORTED WITH THIS ACCESSORY”

Drugari iz Apple-a su kod prvih modela iPod-a omogućavali punjenje kako putem USB-a tako i putem FireWirea. Sve je funkcionisalo kako treba, a konektori su podržavali oba standarda. U jednom trenutku, Apple je izbacio podršku za Firewire iz narednih modela, time čineći da svi oni dodaci (punjači, kablovi, dokovi, zvučnici...) prestanu da „pružaju struju“ iPod-u koji je u njih uključen, uz poruku „Charging is not supported with this accessory“. Šta to znači? Možete priključiti iPod na zvučnike (koji su pak prikačeni u struju) ali u trenutku kada on ostane bez baterije, nema više muzike za vas. Punjenje morate obaviti kroz kabl (sa adapterom za struju) što onemogućava da iPod bude priključen u zvučnike. Znači, opet prodavnica!

SAMO DEO

Ovo je samo deo svih „radosti“ koje Apple uređaji pružaju. Da ne govorimo o sinhronizaciji koja vrlo često zna da napravi problem a ne da bude korisna, o slušalicama koje iako daju dobar kvalitet zvuka skoro nikada nisu mogle da se pohvale kvalitetom izrade i trajnosti, kao i tome da baterija u suštini ne traje ništa duže od one na mobilnom telefonu, koji pored većeg ekrana poseduje i tu „nezgodnu“ funkciju da mora biti nakačen na mrežu kao i da omogućiti telefoniranje. A bateriju čak ne možete ni sami zameniti kada joj istekne radni vek.



ASUS KORISTI AMD GEODE CPU U EEE PC 201K

Iako potencijalni kupci nemaju ništa protiv AMD-ovih štedljivih procesora u Eee PC netbukovima, verovatno poslednje što očekuju je da ASUS umesto popularnih Neo čipova koristi Geode CPU, originalno razvijen za embedded sisteme. Upravo je to ono što je kompanija učinila, pa novi Eee PC 1201K koristi čip Geode na 1,4 GHz i sa potrošnjom do 25 W, teži 1,46 kg i ima 12,1-inčni ekran sa LED osvetljenjem i rezolucijom od 1266x768 tačaka. Netbuk ima i "chiclet" tastaturu, gigabajt memorije (ali u obliku DDR1 čipova koji rade na višem naponu od DDR2 i DDR3, što svakako ne ide na ruku dugom trajanju baterije), disk od 160 do 320 GB, web kameru od 0,3 megapiksela, i opciono WiFi i Bluetooth. Ugrađena je i šestočelijska baterija, ali ona u ovom slučaju uspeva da izvuče tek dva sata rada. Na netbuku će biti preinstaliran Windows XP, a nadamo se da će ovaj model biti među najpovoljnijima na tržištu, s obzirom na specifikacije koje su daleko od impresivnih.

MSI SPREMA SVE-U-JEDNOM DESKTOP RAČUNAR WIND TOP AE2280



MSI je predstavio novog člana familije Wind Top, sve-u-jednom računar oznake AE2280 koji u istom kućištu sadrži full HD ekran dijagonale 21 i po inč i rezolucije 1920 x 1080 tačaka, kao i Intel procesor i AMD grafiku kompatibilnu sa DirectX 11 specifikacijama. Računar dimenzija 555 x 404 x 75 mm sadrži Core i3-530, i3-540 ili i5-650, do 8 GB memorije, disk od 640 GB, DVD snimač, Mobility Radeon HD 5430 ili HD 5730 i preinstalirani 64-bitni Windows 7 Home Premium koji će omogućiti rad ovolike količine memorije. Wind Top AE2280 takođe sadrži i web kameru rezolucije 1,3 megapiksela, dva zvučnika od po pet vati sa THX TruStudio Pro tehnologijom, zatim čitač šest formata memorijskih

kartica, 802.11 b/g/n wireless i, opciono, TV tjuner. MSI nije objavio ni preporučenu cenu ni tačan datum izlaska, mada pretpostavljamo da će se na tržištu pojaviti u bliskoj budućnosti.

WHDI SPREMA HDMI 1.4A-KOMPATIBILNI 3D STANDARD

Organizacija WHDI (Wireless Home Digital Organization) juče je saopštila da razvija novi bežični standard kompatibilan sa svim 3D formatima koje podržava HDMI 1.4a. WHDI 2.0 će doneti podršku za 3D reprodukciju u duploj 1080p rezoluciji u 60 herca, kao i za 4X HD format sa rezolucijom od 4096x2160 tačaka. WHDI i Wi-Fi mogu biti integrisani i funkcionisati u okviru istog kanala, zajedno sa smanjenom strujnom potrošnjom što će omogućiti integraciju u mobilne uređaje. Nova verzija trebalo bi da bude dostupna javnosti sledećeg proleća. Postojeći WHDI standard omogućava prenos 1080p slike u 60 herca bežičnim putem, uz domet veći od 30 metara, latenciju manju od 1 ms i prodor kroz zidove. HDCP 2.0 zaštita sadržaja nije podržana u WHDI.



GEFORCE GTX 460 STIŽE

Najnovije glasine sa Computexa kažu da će novi GeForce GTX 460 imati veoma dobar overklok potencijal, pošto je čip GF104 dosta manji i manje kompleksan od GF100 koji se koristi na modelima GTX 465 i jačim. Takođe, i kartice bi, zbog manje složenosti i većeg broja uspešno proizvedenih čipova trebalo da budu jeftinije, ali će Nvidia svedeno deklarirati kartice na potrošnju do 180 W, što je ipak malo preterano za karticu dugačku oko 22 cm. Interesantno je da će kartica posedovati svega 768 MB GDDR5 memorije, zbog memorijske magistrale široke 192 bita. Ipak, to je i dalje veći protok od memorijskog podsistema Radeona HD 5750 i 5770, ali manji od HD 5830 i jačih kartica. GeForce GTX 460 imaće 240 CUDA jezgara (upola manje od GTX 480), ali će to donekle nadomestiti visoke frekvencije. Ipak, AMD će po svoj prilici spustiti cene svojim karticama u rangu HD 5770 do 5850, tako da GTX 460 verovatno neće biti dočekan na tržištu uz preveliku pažnju.



APPLE PREDSTAVIO IPHONE 4

Nakon više meseci glasina, nagađanja i jednog izgubljenog prototipa čije su se slike ubrzo pojavile u javnosti, Apple je zvanično predstavio novi iPhone 4. Telefon izgleda sasvim očekivano (na osnovu pomenutih glasina i slika), ima "staklasti" prednji i zadnji deo, a metalni noseći okvir ujedno predstavlja i antenu za GSM i UMTS/3G (što bi ujedno bilo i objašnjenje zašto se aparat ne zove iPhone 4G).



Aparat ima dve kamere - jednu na prednjoj i jednu na zadnjoj masi, dok je ovoj drugoj pridružen i LED blic. Tu je i novi ekran sa učetvorostručenom površinom piksela (960 x 640), rezolucije 326 tačaka po inču, za šta Apple kaže da je oština veća nego što ljudsko oko može da opazi. Kao i kod iPad-a, radi se o IPS ekranu sa kontrastom od 800:1. Dijagonala ekrana je i dalje 8,9 cm, a ispod poklopca nalazi se A4 procesor koji se ugrađuje i u iPad. Uprkos 25% tanjem kućištu, Apple je uspeo da ubaci nešto veću bateriju koja obezbeđuje sedam sati razgovora preko 3G mreže ili šest sati surfovanja internetom, 10 sati korišćenja WiFi-ja, 10 sati gledanja videa i 40 sati slušanja muzike. Što se tiče WiFi-ja, podržan je 802.11n draft, a senzor u kameri je sada rezolucije pet megapiksela, uz petostruki digitalni zum i mogućnost snimanja videa u rezoluciji 720p u 30 slika u sekundi.

Sa softverske strane, postojeće aplikacije će automatski dobiti tekst i standardne grafičke kontrole u visokoj rezoluciji kao deo operativnog sistema iOS 4, do sada znanog kao iPhone OS 4. Developeri uz sitnije dorade mogu učiniti svoje aplikacije potpuno kompatibilnim sa novim ekranom visoke rezolucije, a sada imaju pristup i novom žiroskopu sa šest osa, akcelerometru i kompasu, putem novog "Core Motion" programerskog interfejsa. Korisnici mogu editovati video koji su snimili novim programom iMovie, koji doduše nije besplatan već košta pet dolara. Tu je i mogućnost prebacivanja podrazumevanog internet pretraživača na Bing, a frontalna kamera omogućava video chat putem sistema "FaceTime", koji koristi WiFi (u budućnosti možda i 3G) i funkcioniše između bilo koja dva iPhone 4 telefona bez potrebe za third-party softverom ili zavisnošću od mobilnog operatera. iPhone 4 biće dostupan u crnoj i beloj boji po ceni od 199 dolara za model od 16 GB i 299 za onaj od 32 GB u Americi, a prodaja kreće 24. juna. Postojeći iPhone 3GS pašće na 99 dolara, a prodaja 3G verzije biće potpuno obustavljena.

POWERCOLOR IZBACUJE HD 5770 EVOLUTION SA ČIPOM HYDRA

PowerColor je na svom štandu na Computexu prikazao svoju do sada najnestandardniju grafičku karticu, model Radeon HD 5770 Evolution opremljen Lucidlogixovim čipom Hydra, koji omogućava uparivanje ove kartice kako sa nekim od brojnih modela Radeona, tako i sa nekim od modernijih GeForce kartica. Pored čipa Hydra, kartica ima i novi dvoslotni kuler, ali zbog problema sa drajverima, PowerColor još uvek nije spreman da izbac karticu na tržište. Ipak, pre nekoliko meseci smo doznali da je Lucidlogix dobio značajna sredstva za unapređenje svojih drajvera za cross-vendor vezu grafičkih kartica, tako da bi situacija trebalo da se sredi u toku narednih meseci.





SANYO SPREMIO DVA NOVA PROJEKTORA KRATKOG DOMETA

Sanyo je predstavio dva nova projektora sa kratkim dometom, spremna i za 3D reprodukciju. Modeli PDG-DWL2500 i PDG-DXL2000 mogu prikazivati slike visoke rezolucije na dometu duplo manjem od tradicionalnih projektora, pa se slika dijagonale dva metra može prikazati na udaljenosti od samo 32 cm. Nativna rezolucija modela DWL2500 iznosi 1280x800 tačaka uz osvetljenje od 2500 lumena. DXL2000 ima nešto nižu rezoluciju (1024x768) i osvetljenje od 2000 lumena, a oba imaju odnos kontrasta od 2000:1 i mogućnost prikazivanja 3D sadržaja koristeći format Frame Sequential Display koji zahteva "active shutter" 3D naočare. Tu su još i zvučnici od 10 W, HDMI 1.3a i dva VGA izlaza, kao i S-Video i kompozitni RCA ulaz. Jači model koštaće 1995, a slabiji 1795 dolara, a izlazak se očekuje sledećeg meseca.

LOGITECH PREDSTAVIO NOVU FAMILIJU HD WEB KAMERA

Kompanija Logitech je predstavila liniju HD web kamera i nedavno najavljeni Logitech Vid HD, besplatan i lak način da se obavi HD video poziv. Nudeći video poziv u HD rezoluciji 720p, snimanje videa u punoj HD rezoluciji 1080p, Logitech Fluid Crystal tehnologiju i prenos snimljenog videa na Facebook i YouTube jednom klikom, model Logitech HD Pro Webcam C910 čini da video poziv, snimanje i deljenje videa sa prijateljima u visokoj rezoluciji postanu stvarnost.

Logitech Vid HD predstavlja besplatan, brz i jednostavan način da se obavi video poziv u visokoj rezoluciji sa HD web kamerom i dolazi sa novim Logitech kamerama, a dostupan je i za preuzimanje na www.logitech.com/vid. Ukoliko se već koristi Logitech Vid, moguće je izvršiti nadogradnju na Vid HD i koristiti ga već sada sa bilo kojom HD web kamerom. Budući da su društvene mreže od ključnog značaja za milione korisnika, sa novom linijom Logitech HD web kamera izuzetno je lako snimiti i postaviti HD video na Facebook ili YouTube. Za lakšu upotrebu, priloženi Magix softver za obradu videa i fotografija, pomaže da se video sredi pre postavljanja na mrežu. Sve nove Logitech HD web kamere su sertifikovane za Skype i radiće sa svim glavnim softverskim rešenjima za video poziv, uključujući i Skype, Yahoo! Messenger, Windows Live Messenger, kao i Gmail Voice and Video Chat.

Logitech HD Pro Webcam C910 se očekuje u SAD, Evropi i Aziji u avgustu, po preporučenoj maloprodajnoj ceni od 99.99 evra. Logitech HD Webcam C510 sa cenom od 49.99 evra se očekuje u SAD u junu, a Evropi i Aziji u avgustu. Logitech HD Webcam C310 i C270 sa cenama od 39.99 i 29.99 evra se očekuju u SAD u junu, u Evropi u julu, a Aziji u avgustu. Za više informacija o Logitech HD web kamerama, posetiti www.logitech.com/webcams.



GALAXY SPREMIO DUAL-GPU GEFORCE GTX 470

Nvidijin čip GF100 (Fermi) troši prilično struje i veoma se greje, pa je izrada grafičke kartice sa dva ovakva čipa naizgled nemoguća misija. Kompanija Galaxy, koja se ističe svojim nestandardnim modelima, očigledno ne misli tako, već je prikazala dual-GPU verziju kartice GeForce GTX 470, sa dva GF100 čipa interno povezana u SLI režim. Kartica traži dva osmopinska PCIe naponska konektora i ima tri DVI izlaza. S obzirom da Galaxy nije prikazao i kuler koji ova kartica koristi, očigledno se radi o prototipu. Čipovi koji su korišćeni su najverovatnije downclockovani ili su upotrebljavani primerci koji nemaju sva funkcionalna CUDA jezgra, a kako Nvidia preporučuje da se uz Fermi kartice koriste odgovarajuća, "sertifikovana" kućišta (odnosno ona koja su dovoljno velika i imaju dobro rešenu ventilaciju), nije ni čudo što su posetioči štanda firme Galaxy bili prilično skeptični oko ovog modela.



XXI VEK

JOŠ UVEK NEMATE INTERNET PREZENTACIJU?



WWW.TESLIKS.RS

011 38 61 064

065 67 66 167

OHRIDSKA 15, 11000 BEOGRAD

MK REBOOT

Iz Warner Bros. studija najavljuju reboot Mortal Kombat franšize. Razlog za to je da pokažu narodu šta tačno znači nalepnica Mature Gameplay. Navodno će igra biti krvavija no ikad, fatalitiji će biti krajnje brutalni. A naravno, sve to će biti uber zabavno za igranje. Igru će raditi NetherRealm Studios i pokretaće je novi endžin. Čak je i Ed Boon, legenda Mortal Kombat franšize u timu na mestu kreativnog direktora. Šta će reći puritanci na sve to...pa i nije bitno, nas samo zanima poprilično koliko će od ovog najavljenog stvarno da se desi u finalnom proizvodu, a previewi sa E3 sajma izgledaju obećavajuće.



CRYSIS 2

Izgleda da će super sci-fi, hardversko gutajuća pucačina, Crysis 2 doći ranije nego što je planirano. Naime, igra će se navodno pojaviti već na jesen, a ne pred sam kraj godine kako je prvobitno najavljeno.



SUNĐER BOB MMOG

Jep, upravo to. Iz MTV-ja (tačnije - MTV Networks Asia) kažu da bi Sunđer Bob Kockalone mogao da zaživi i u MMO svetu uskoro. Doduše, samo na Azijskom kontinentu. Mi smo zaintrigirani ovom vešću, a bićete redovno obaveštavani o daljem razvoju događaja, ako ih bude tj.

FIFA 11

EA su najavili FIFA 11. A nova igra u ovom dugotrajnom serijalu fudbalskih naslova će posedovati i mogućnost koja je nazvana Personality+. Ukratko rečeno, to bi trebalo da posluži da se da veća autentičnost svakom igraču ponaosob, što na terenu, što van njega. Pored toga, tu je i novi sistem koji će određivati preciznost i postojanost paseva u zavisnosti od sposobnosti da igrač kontroliše svoj kontroler. Igra će se pojaviti najesen i to za sve trenutno aktuelne platforme tj. PC, Xbox 360, PS3, NDS, PSP i Nintendo Wii.



PORTAL 2 ODLOŽEN

Kompanija Valve je objavila da se sa nestrpljenjem očekivani izlazak nastavka Portala, igre koja je osvojila preko 30 "Igra Godine" nagrada, odlaže za 2011. godinu. A u međuvremenu internetom kruži trejler za nastavak ove fps mozgalice.

RED DEAD PRŽI LI PRŽI

Take-Two je objavio da je tokom drugog kvartala tekuće fiskalne godine, Red Dead Redemption isporučen u pet miliona primeraka širom sveta, otkako je izašao.

Izdavač je ovom prilikom izjavio da je igra doživela "komercijalni i kritički uspeh", osvrćući se na ocene date igri kroz razne opise, a koje su u proseku 90 od 100.

Take-Two se naknadno osvrnuo i na pređašnji hit, GTA IV, objavivši podatak da je igra do danas prodana u 17 miliona primeraka širom sveta.



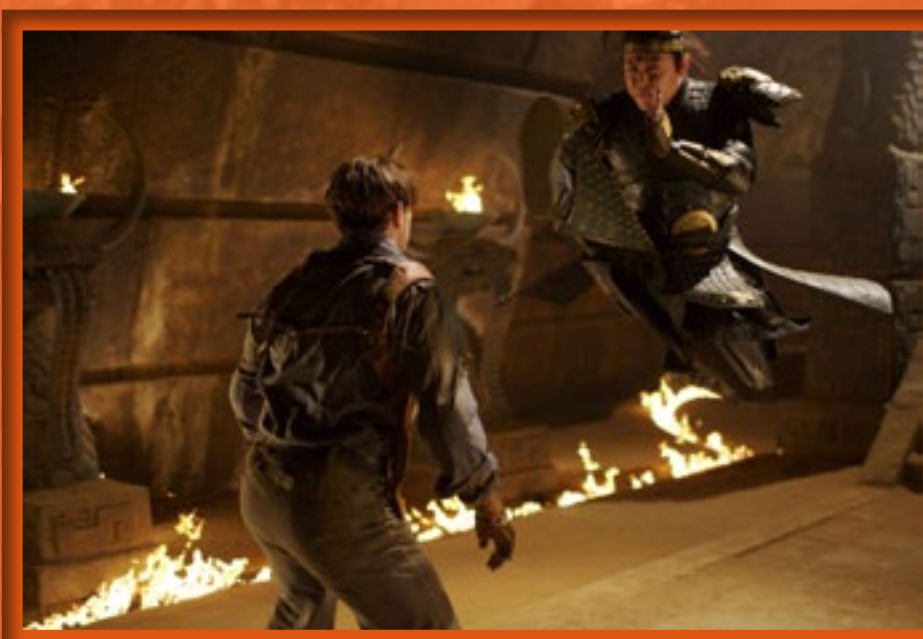
MY NAME IS...

Šuška se da Activison radi na navodnom rimejku igre Golden Eye za Nintendo Wii i DS. U ponovnoj izradi ove igre za Nintendo 64 iz 1997 o Džejms Bondu, glavna rola će biti promenjena iz Pirs Brosnana i sašivena po uzoru na trenutnog Bonda, Denijela Krejga.



MUMMY MMO

Izdavač online naslova, Bigpoint, najavljuje igru The Mummy Online koja bi bila smeštena u svet iz The Mummy filmske franšize. Igra će biti browser based, a trebalo bi da ugleda svetlost dana na zimu ove godine i biće besplatna. Igrači će biti u ulozi avanturista koji su u potrazi za uzbuđenjem širom Egipta na početku dvadesetog veka.



DAO ANIME

Japanski animatorski studio - Funimation je potvrdio da u saradnji sa ElectronicArtsom radi na anime filmu rađenom po igri Dragon Age. Projekat je započet još početkom maja. Izdanje će biti straight-to-dvd, a možemo ga očekivati negde u narednoj godini.



NESLAVNI 2

Potvrđen je izlazak nastavka PS3 ekskluzive, inFamous 2. Pored novog izgleda glavnog junaka, Koula Mekgrata, tu će biti i skroz novi grad kao i sasvim nove moći. Možda najbitnije, tu je i novi, veoma moćni neprijatelj. Iako još nije neki datum u opticaju, sasvim je sigurno da ćemo ga saznati uskoro.

DOĐI DA TE ZAGRLIM

Mladić iz Francuske, starosti 20 godina, nakon što je njegov karakter ubijen u igri od strane rivalskog igrača, odlučio je da se osveti u stvarnom svetu. Pošto je žrtva živela nekoliko milja od osuđenog, čovek se latio planiranja ubistva, za šta mu je trebalo oko 7 meseci, od novembra 2009.

Posle pažljivog dugomesečnog planiranja, napadač je otišao do kućnog praga žrtve, pokucao na vrata, a kada je ovaj otvorio, zario mu je kućni nož u grudi, tek promašivši srce. Napadač je osuđen na dve godine zatvora zbog teškog ranjavanja, a žrtva je preživela napad.

Čova je 7 meseci planirao ovo ubistvo, da bi na kraju otišao ispred kuće žrtve i zario mu nož u grudi. Pitanje je koliko bi samo planirao nešto malo komplikovanije, kao na primer odlazak do prodavnice po hleb i jogurt...



THIEF 4??

Na oficijelnom Twitter nalogu PlayStationa se pojavio veoma čudan komentar koji glasi - Oh man: <http://www.thief4.com/>. Šta to tačno znači, nije poznato, a pomenuti sajt je prazniji od...pa nečega što je mnogo prazno. Stranu je kreirao Eidos za buduće potrebe pomenute igre. Mada iz Eidosu tvrde da nemaju pojma o čemu se tu radi i da uopšte nemaju novog Thiefa na umu trenutno, a kamoli da će ga biti na PlayStationu.



I POBEDNIK JE...ŠPANIJA?

EA svake godine prognozira koji tim će osvojiti Super Bowl u Americi. Do sada su bili više nego uspešni, tačnije samo 2008. godine su uspeali da omanu, kada su New York Giants-i bili šampioni.



Sad je kompanija objavila da je simulirala 2010 FIFA World Cup, testirajući sva 32 tima pod istim uslovima sa kojima će se timovi suočiti. Po njihovim procenama Španija je ta koja će podignuti porednički pehar, nakon što pobedi Brazil u finalu rezultatom 3-1.

Iako nije bilo baš tako, ipak je Španija pobedila, pa ubuduće obratite pažnju šta predviđaju čike iz EA.

LEGENDA

Samo par sati pošto je Electronic Arts najavio svoj fensi nalickan NBA Elite 11, momci iz 2K Sports-a su najavili da će se na naslovnoj strani njihovog NBA 2K11 pojaviti niko drugi, no legenda himself - Majkl Džordan. Što bi bio totalni šut u ono mesto za EA, koji je večito u svojim starijim naslovima, kada su Chicago Bulls vladali, uspevali da "zaborave" na gosn. Džordana u svojim igrama.



ACE COMBAT USKORO

Stigle su nove informacije o multi-playeru koji će biti implementiran u novu simulaciju vazdušnih borbi Ace Combat Joint Assault. Ace Combat je stigao do jedanaestog nastavka u franšizi, a u najnovijem delu bićete u mogućnosti da igrate co-op mod za maksimum 4 igrača, ali tako što će svi igrači biti na različitim mapama i morati da ispune određen cilj. Pored ovog, postojaće i standardni competitive mod u kom će moći da se oproba 8 igrača odjednom.



Izlazak igre je zakazan za 30. jul 2010. godine, ekskluzivno za PSP.

DAO DLC (UZELO 7\$)

Najavljen je novi DLC za Dragon Age: Origins. On će se zvati Leliana's Song, a igrači će voditi, pogadate - Lelianu. DLC će koštati 7\$ ili 560 MS poena, a najavljeni datum je 6-i Jul ove godine.





BC2: VIETNAM

Kompanija EA je objavila na pres konferenciji na EA-ju da možemo da očekujemo expansion pack za njihovu igru Battlefield: Bad Company 2 Vietnam. Pored autentičnih vozila i oružja, pominju se i četiri nove mape zajedno sa novim nagradama, achivment-ima i trofejima.

Battlefield: Bad Company 2 Vietnam expansion biće lansiran sledeće zime i moći će da se daunloaduje za Xbox 360, PlayStation 3 i PC.

FUTURE SOLDIER ODLOŽEN

Tom Clancy's Ghost Recon: Future Soldier će posedovati co-op mod za četiri igrača i to kroz celu kampanju igre, zajedno sa stereoscopic 3D podrškom, iako još nijedna platforma za koju će igra izaći nije izdvojena za 3D podršku. Igra treba da izađe za PC, PS3 i Xbox 360.

Izlazak igre je bio zakazan za jesen ove godine, međutim skoro je objavljeno da će igra izaći između 1. januara i 31. marta 2011. godine.

DARK MILLENIUM - WARHAMMER

Već dugo se šuška o MMORPG naslovu smeštenom u svet Warhammer-a. E, pa sad zvanično taj MMORPG ima i ime - Dark Millennium. THQ su obećali da će na E3 sajmu odati još koji detalj vezan za ovu online igru, a dotle sedimo i čekamo.



HOT PURSUIT OPET

Iz ElectronicArtsa najavljuju da će Need For Speed vratiti početnom konceptu kao što je bilo sa Hot Pursuitom. Tako će i sad biti napravljen još jedan Hot Pursuit naslov gde će igrači imati prilike da uđu u okršaj sa drumskom policijom. Možda malo miriše na rimejk, ali ako igra bude bila isto ono što je nekad bio hot pursuit samo sa boljom grafikom i fizikom, biće odlično. Najavljeno je da će igra izaći u novembru ove godine.



MAJKL ŽIVI

Pored svih turbo igara koje je Ubisoft najavio na E3 sajmu, ova je skroz neočekivana. Ubisoft će praviti igru u kojoj će glavni lik biti niko drugi do Majkl Džekson. Sem toga, nije poznato ništa više o projektu. Da li će to biti rimejk Moonwalkera...ili hm... nešto drugo (let's climb the tree, the tree), nije poznato.



LEGO UNIVERSE

LEGO grupa najavljuje da će online MMOG LEGO Universe ugledati svetlost dana u oktobru ove godine. Tačniji datum je 26. oktobar, a dve nedelje ranije će biti nezvanično dostupna igra kroz striktno LEGO radnje, LEGOLAND i slične ustanove.



ROCKBAND 3

Već neko vreme se nagađa šta će to novo doneti RockBand 3. Pa, od gomile sitnih noviteta, izdvojila su se tri veoma zanimljiva. Prvi su bežične klavijature koje ćete imati prilike da isprobate i setite se vremena Lepe Brene. Pored klavijatura, stiže i nova gitara, koja će posedovati žice kao i prava gitara, plus će imati duž vrata senzore, pa će korisnik moći da je uključi pravo u pojačalo kada mu dosadi RB 3. Gitaru pravi Fender u seriji Squier Stratocaster. Sem te dve stvari, stižu takođe i novi dodaci za bubanj u vidu bežičnih činela.



DEAD SPACE 2

Izlazi 25-og Januara 2011. Igra će izaći i za PC, pošto je u startu bilo sumnji da igre neće biti za PC. A izvršni producent Visceral Games-a, Steve Papoutsis najavljuje da će novi nastavak svemirskog survival horor naslova imati bolje kontrole. Naime, problem je što je prvi Dead Space imao dosta loše portovane konzolne kontrole na PC. Sada, kažu da imaju čitav tim ljudi posvećenih samo ovom problemu i da će Dead Space 2 imati dobre kontrole za PC.



MADNESS RETURNS

Načulo se da je Electronic Arts registrovao trejdmak pod imenom Alice: Madness Returns. Na konto toga, veoma se lako pretpostavlja da je u pitanju nastavak igre od pre nekoliko godina - American McGee's Alice.



NEMA RED DEADA ZA PC

Iz RockStar-a nam poručuju da ne razmišljaju o PC verziji Red Dead Redemptiona. A pored tog razočarenja, dodali su - A ako nam padne nešto na pamet u vezi toga, javićemo vam. S' obzirom da je ova igra trenutno apsolutni hit za obe konzole, PS3 i Xbox 360, čisto sumnjamo da će RockStar ostati dugo imun na novac PC igrača koji su gladni za ovakvim naslovima.



Poštovani KlanRUR članovi, obezbedite brz i stalan pristup Internetu!

Iskoristite sve povoljnosti specijalne ponude za korišćenje EUnetADSL usluge!

Za uspešan start, za sve Vas obezbedjen je besplatan Setup, ADSL oprema potrebnu za povezivanje Vašeg računara na Internet, do 20 minuta besplatnih razgovora mesečno ka inostranstvu i kao specijalna pogodnost

15% popusta za izabrani EUnetADSL paket.

Procedura prijavljivanja i aktivacije EUnetADSL servisa je vrlo jednostavna.

Potrebno da popunite OnLine ADSL formular koji se nalazi na internet adresi: www.EUnet.rs ili da pozovete EUnet operatere na 0800 300 400 i ostavite potrebne podatke i navedete Promotivni kod "KLANRUR" koji je definisan samo za ovu akciju.

Kako bi Vam pomogli u izboru, navešćemo Vam dva karakteristična EUnetADSL paketa. Navedena je redovna cena, specijalna cena sa uračunatim popustom definisanim za Vas i ušteda.

EUnet ADSL paket	Redovna cena mesečne pretplate	Cena sa popustom za članove sa PDV-om	Ušteda na godišnjem nivou
Surf2, 1024 Kbps, sa protokom do 2 GB	1190 din.	1011 din.	2142 din.
Flat 1024 Kbps bez merenja protoka	1450 din.	1232 din.	2610 din.

Požurite! Akcija traje do 28. Februara 2010. godine.

Za više informacija i detalje ponude obratite se EUnet Prodavcu Miloš Runjo, tel. 011 3305655

Koliko dobro poznajete PLAY! Zine?

— lista dobitnika

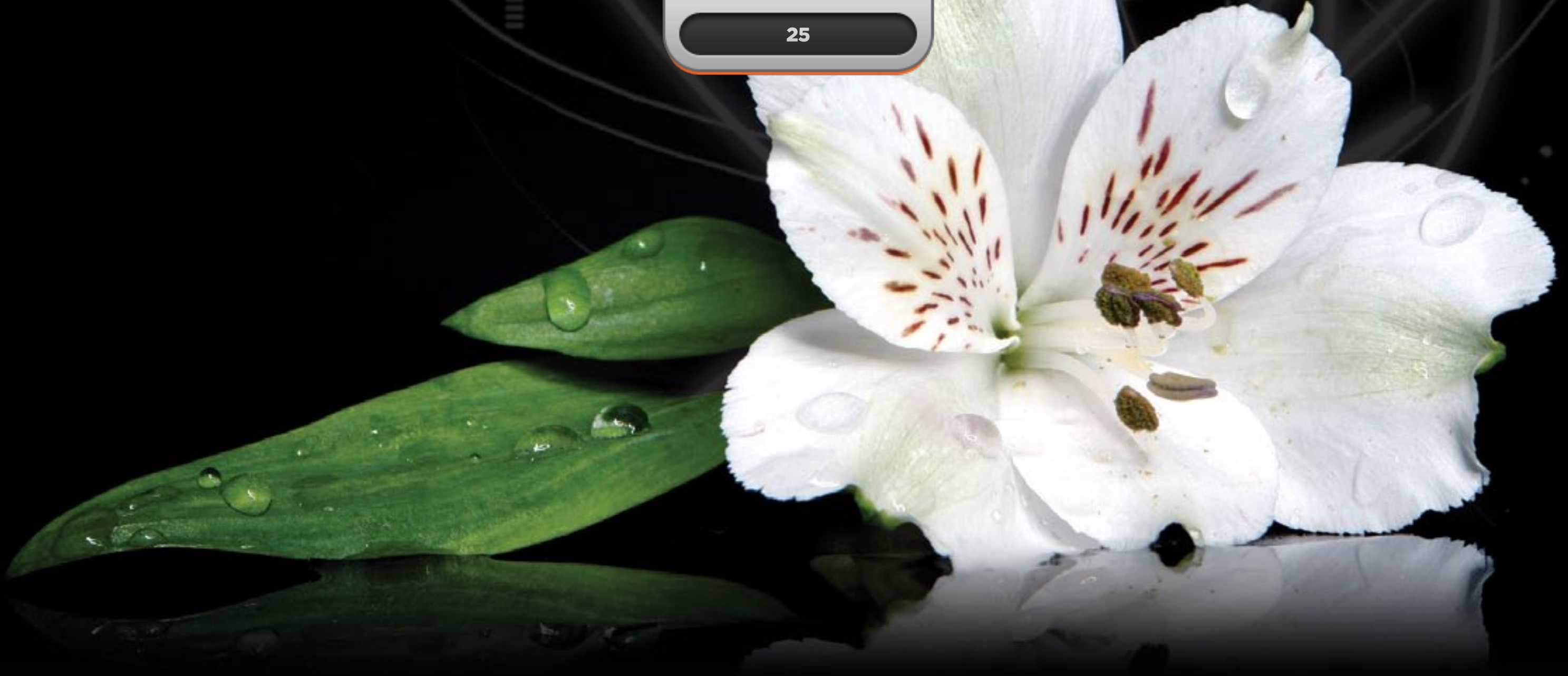
Epa dragi naši čitaoci, vreme je i da pomenemo ko je i šta dobio od fenomenalnih nagrada u našoj rođendanskoj igri. A pošto bacite pogled na listu i ustanovite da li ste osvojili nešto, vratite se ovde i nastavite da čitate. Ako jeste osvojili nešto, obavezno nas kontaktirajte i najavite se u vezi preuzimanja vaše nagrade. To možete uraditi ili putem mejla: editor@play-zine.com ili preko telefona naše redakcije - 011/386-10-64 radnim danom od 10h do 17h. Takođe, što se tiče preuzimanja nagrada, možete ih preuzeti isto radnim danom od 10h do 17h u našoj redakciji, a ako niste iz Beograda, možete unapred ovlastiti nekog drugog da preuzme nagradu umesto vas. Potrudite se da preuzmete nagradu u roku od 20 radnih dana od izlaska ovog broja, u suprotnom gubite pravo na istu.

ODGOVOR:

99	Super Mario Galaxy	PLAY! Zine br. 20
98	Grand Theft Auto IV	PLAY! Zine br. 23
97	Metal Gear Solid 4: Guns of the Patriots	PLAY! Zine br. 25
12	Leisure Suit Larry: Box Office Bust	PLAY! Zine br. 34
12	Iron Man	PLAY! Zine br. 24

DOBITNICI:

Medal of Honor: Allied Assault Warchest	Boris V.	bori.vuj@...
Crysis	Vuk K.	wookchina@...
Need For Speed: Underground 2 Classic	Nikola B.	nikolanidza81@...
LOTR Battle for the Middle Earth 2	Milan N.	mikitrucatti@...
Command & Conquer: Generals Deluxe	Đorđe V.	666nightcrawler999@...
Command & Conquer 4: Tiberian Twilight	Marko P.	dj_populous@...
Dead Space	Nikola M.	nixybege@...
Dragon Age: Origins	Gordan K.	goci.bg.fmu@...
The GodFather 2	Momčilo B.	maciguz@...
Mass Effect 2	Predrag M.	pedja.m@...

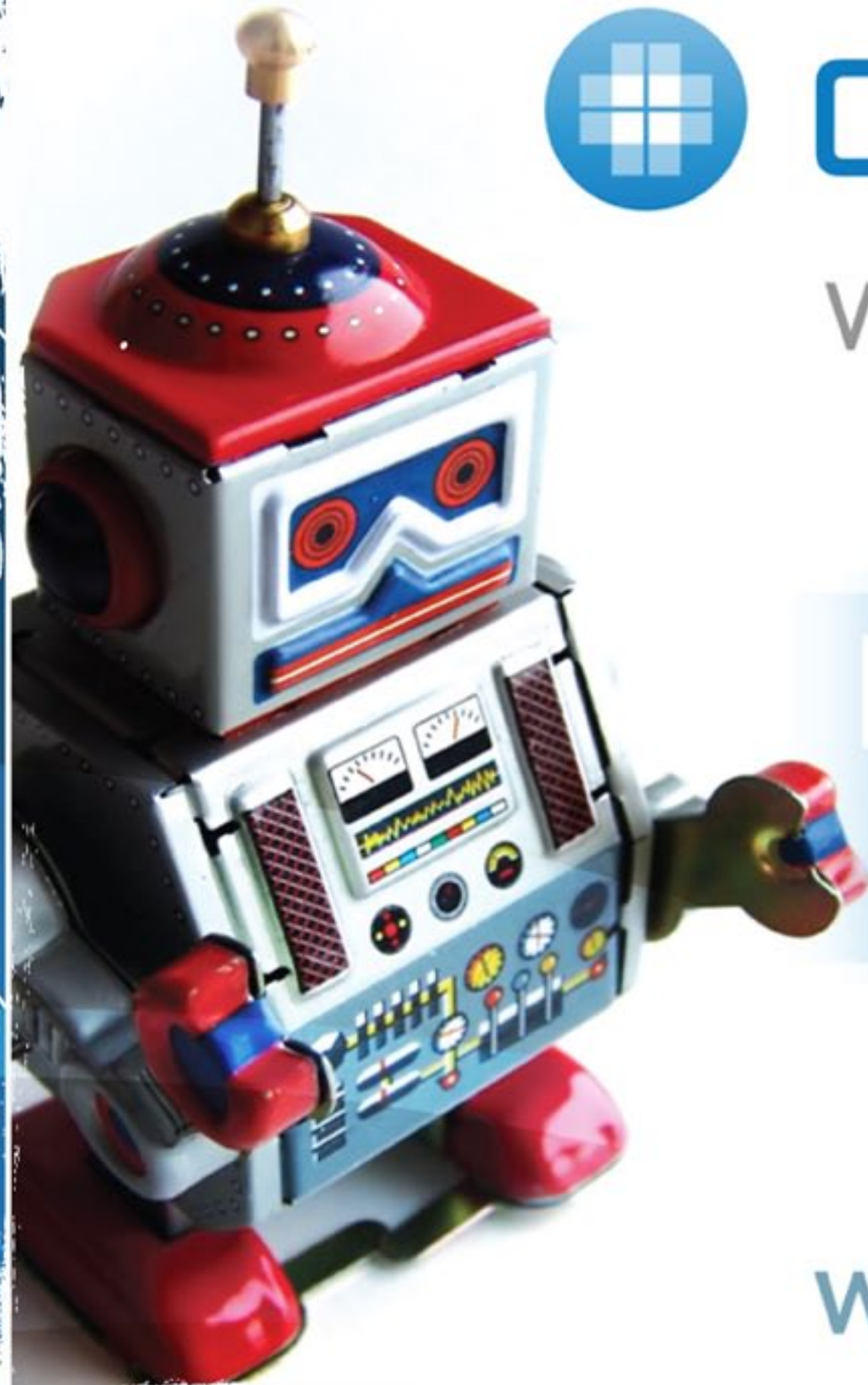


Da li ste znali da na svetu postoji preko 30,000 razlicitih vrsta orhideja, da je veštacki stvoreno još preko 100,000 vrsta, da se one smatraju najsavršenijim primerkom cvetne evolucije na planeti i da je jedna od najpoznatijih vrsta orhideje zapravo - vanila?

Nismo ni mi.

Ali smo videli na Wikipediji.

www.tech-industry.com



Digitalni SVET

Vaš vodič kroz domaće IT tržište

**NA 18 TV STANICA
ŠIROM SRBIJE**

www.digitalnisvettv.com



Beach Head 2

Access Software

Beach Head je sa jedne strane preteča on-rails shootera, ali i interesantna mešavina žanrova, kao i jedna od vrlo popularnih igara sa C-64ke ili Spectruma. Nastavak je u verziji za Commodore dobio sjajne kritike i prosečnu ocenu od 90%. Četiri potpuno različita nivoa vode igrača od iskrcavanja (uz pomoć vojnika sa zidovima) preko oslobađanja zarobljenika iz zatvora i leta helikopterom do finalnog obračuna sa zlim diktatorom koji je glavni protivnik u obe igre. Iako danas Beach Head II izgleda smešno, a rimejk Beach Head 2002 i jeste smešan, mora se reći da je u pitanju prilično značajan serijal.



Moon Cresta

SEGA/Gremlin

Moon Cresta je igra urađena u stilu Space Invadersa, koja je izašla još 1980. godine. Kako tu godinu nemamo u Retro rubrici, a verzija za ZX Spectrum se pojavila 1985., eto prilike da napišemo par rečenica. Cilj je, kao i u svim igrama ovog tipa, počistiti talas za talasom zlih vanzemaljaca, a zatim pristati na svemirski brod koji će vas odvesti do sledećeg bojišta. Najveći uspeh van gaminga koji je ovaj naslov doživeo je, svakako, pojavljivanje u filmu The Lost Boys iz 1987. godine. Najveći uspeh u gamingu? Pa to što je igra koja je obeležila jednu generaciju, što je bilo ovekovečeno i kroz izdavanje Wii Virtual Console verzije u Japanu.



Monty on the Run

Gremlin

Još jedna od legendarnih platformskih igara ovog vremena (uz Jet Set Willyja i slične) je i serijal o krtici Montiju. Četiri igre (Wanted: Monty Mole, Monty is Innocent, Monty on the Run i Auf Wiedersehen Monty) pričaju priču o tome kako je Monti, inače rudar, uhapšen zbog krađe uglja, o njegovom bekstvu iz zatvora i putovanju kroz čitavu Evropu sa ciljem da kupi ostrvce na kom će provesti svoje dane u penziji. 1990. godine izašao je i peti deo – Impossamole koji je klasična arkadno platformska igra, bliža konzolama nego kućnim računarima.

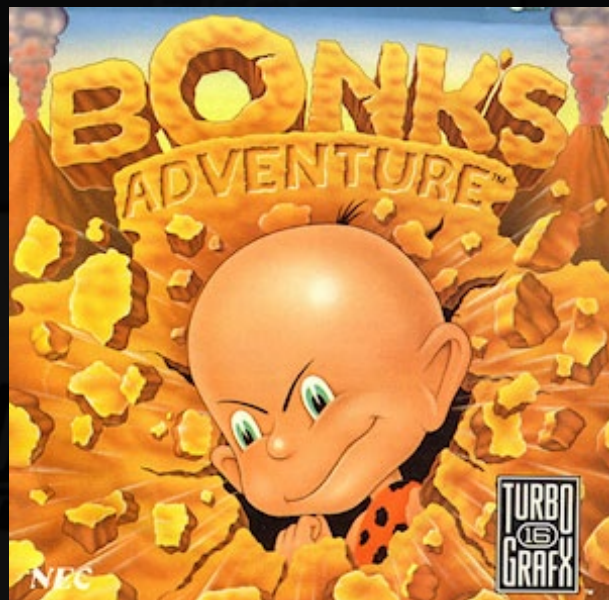




Bonk's Adventure

Hudson Soft

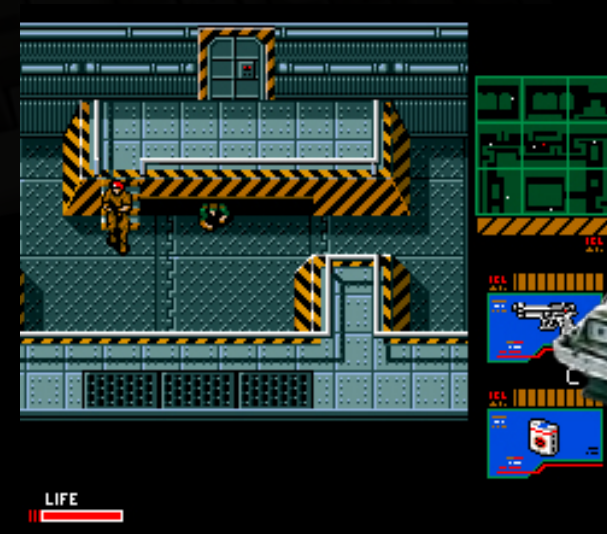
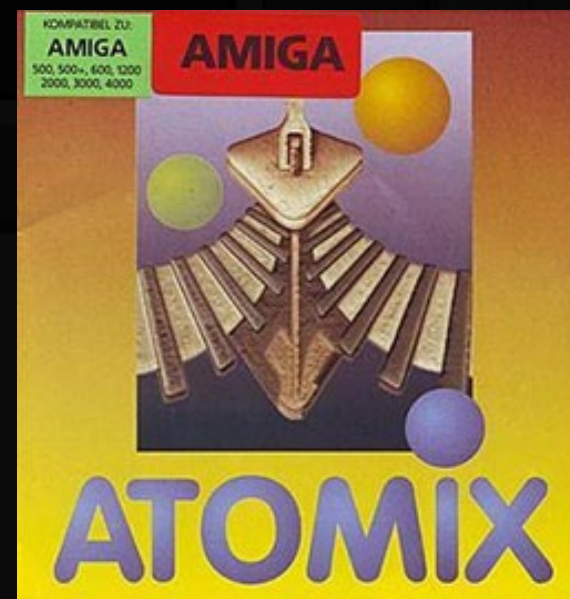
Atlus je jedna od kultnih firmi, kada je u pitanju J-RPG žanr. No, imali su oni i svoje izlete u platforme, a Bonk je jedna od njih. Ova simpatična platformica u kojoj je glavni junak simpatični glavati pećinski klinac, a protivnici su mu dinosaurusi i ostala praistorijska stvorenja je doživela priličan uspeh na svim sistemima na kojima se pojavila. Bonk je bio zamišljen i kao potencijalna maskota za Nintendo Entertainment System, ali se ta ideja izjalovila... Hudson Soft (izdavač za Ameriku) ne odustaje od Bonka i očekuje se reboot franšize pod nazivom Bonk: Brink of Extinction.



Atomix

Talion Software

Da li vam se ikada desilo da igrate zaraznu, naizgled jednostavnu, a u stvari jako kompleksnu i tešku igru, pa da nakon nekoliko sati buljenja u ekran zatvorite oči i nastavite da u mislima rešavate zagonetke iz igre? Atomix je jedna od igara koje su umele to da urade ljudima. Svaki nivo se sastoji iz lavirinta i određenog broja atoma, atome je potrebno spojiti u molekule po modelu predstavljenom u levom donjem delu ekrana. Što brže igrač sastavi molekul to će više poena dobiti, a ukoliko vreme istekne, predstoji game over.



Metal Gear 2: Solid Snake

Konami

Pre nekoliko brojeva opisali smo ne baš zvaničan nastavak Metal Geara, koji je "naterao" Hidea Kojimu da napravi zvaničan nastavak. Ovih nekoliko redova su upravo priča o tom zvaničnom nastavku koji se zove Metal Gear 2: Solid Snake. Iako je 1990. godina obeležena ovom igrom u Japanu, zvanična verzija na engleskom se pojavila tek kao bonus (sa redizajniranim likovima) uz PS2 igru Metal Gear Solid 3: Subsistence neverovatnih 16 godina kasnije. To zvuči još neverovatnije pošto je MG2 za klasu bolja igra od prvog dela i definitivno najbolja igra ovog tipa.





Heroes of Might and Magic

New World Computing

Jedan od najpopularnijih serijala poteznih strategija je svakako Heroes of Might and Magic. Prva igra nas je upoznala sa svetom Enrotha i klasičnom zaverom oko toga ko će biti njen sledeći vladar. No, nije priča ono što je oduševilo igrače već vrlo interesantan sistem igre (evolucija onog prikazanog u igri Kings Bounty), koji je zapravo odvojio kretanje po mapi sveta i borbe. Pored priče, videlo se da je i produkcija nešto slabija, te da igri treba fejslift da bi postala ultra hit. To se nije desilo u potpunosti sa drugim delom, ali jeste sa trećim koji je i danas jedna od rado igranih igara.



Phantasmagoria

Sierra

Sredina devedesetih je period u kojem je CD-ROM započeo svoj bum. Kapacitet od 500 disketa se ipak pokazao nedovoljnim za Full Motion Video i glasove svih likova, pa su igre koje su pratile trend dolazile i na više CD-ova. Phantasmagoria nije značajna samo zato što je dolazila na sedam diskova, već i zato što je to bila prva ozbiljna igra Roberte Williams (autorke Kings Quest), prva igra čijeg je glavnog lika predstavljao digitalizovan glumac (ili glumica ako vam je draže) i prva igra koja je zbog svog sadržaja (horor, nasilje, scena silovanja...) pokrenula priču o cenzuri. I pored podeljenih kritika oko kvaliteta scenarija i težine ove P&C avanture, vredni je probati i danas.



Crusader: No Remorse

Origin Systems

Crusader je bio polu hit kada se pojavio. Iza njega je stajalo tada vrlo bitno ime Origina, engine koji je koristila Ultima i dizajn glavnog lika koji je poprilično ličio na porcrvenelog Bobu Fetta. U pitanju je akciona igra sa izometrijskim pogledom koja je bila dovoljno zarazna da izrodi i jedan nastavak. Ipak, danas se više pamti po easter eggovima koji su pokušali da je smeste u isti univerzum u kom se odvija Wing Commander (samo pre nego što su se ljudi i Killrath i sreli) nego po nekom veličanstvenom kvalitetu.





Heavy Metal: F.A.K.K.2

Ritual Entertainment

Julie Strain je kraljica B filmova, Penthouseov Pet meseca za jun 1991 i inspiracija za likove u mnogim stripovima i koricama albuma, pa i za glavnu junakinju animiranog filma Heavy Metal 2000, kao i igre o kojoj sada pišemo. Osim Julie Strain i modifikovanog Q3 enginea, ova igra i nema mnogo kvaliteta. No, ako volite pučacine iz trećeg lica, dizajn nalik Heavy Metal stripovima i slične zezalice, nećete mnogo pogrešiti ako makar jednom startujete Heavy Metal: F.A.K.K.2.



Dragon Quest VII

Enix

Final Fantasy je inspirisao mnoge predstavnike J-RPG žanra, a jedan od najboljih bio je serijal Dragon Quest/Dragon Warrior (naziv zavisi od toga da li ste igru kupili u Japanu ili Americi). DQ7 je najpoznatiji po svim postulatima žanra koji su odlično implementirani, velikoj težini (koja nije frustrirala igrače) ali i po neverovatnom obimu. Da biste prešli samo glavnu priču potrebno je dobrih stotinjak sati ozbiljne igre, a kada se na to dodaju sporedne misije jasno je koliko je vremena potrebno da se igra zaista pređe. Iako ne toliko popularan van Japana (pre svega zbog slabe grafike), u svojoj matičnoj zemlji ovaj Dragon Quest je bio najprodavanija PS igra godine.



Final Fantasy IX

Square

Deveti Final Fantasy je treća i poslednja igra iz serijala koja je izašla za PlayStation. Iako je razvijana paralelno sa osmicom, devetka je igra koja mnogo više podseća na fantasy setting iz prvih šest delova i koja je igrače kupila briljantnim FMV scenama, odličnim sistemom borbe i klasa, genijalnim grafičkim dizajnom, ali i tim dahom tradicije koje su se FF igrači uželeli. Teško je reći koji je od tri FF naslova za PS najbolji, pošto sva tri imaju svoje fanove. No, jedno je sigurno, devetka je omiljeni FF autora ovih redova i igra koju svaki (J)RPG fan treba da ima u svojoj kolekciji.



DISCOVER YOUR POWER
REALISE YOUR DESTINY

Prince of Persia

THE FORGOTTEN SANDS

16
www.pegi.info



available on:



PS3



XBOX 360

XBOX LIVE

PC DVD ROM

Wii

PSP

NINTENDO DS



UBISOFT

© 2010 Ubisoft Entertainment. All Rights Reserved. Based on Prince of Persia® created by Jordan Mechner. Ubisoft and the Ubisoft logo are trademarks of Ubisoft Entertainment in the U.S. and/or other countries. Prince of Persia and Prince of Persia The Forgotten Sands are trademarks of Jordan Mechner in the US and/or other countries used under license by Ubisoft Entertainment. "PS3", "PlayStation" and "PSP" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. Microsoft, Xbox, Xbox 360, Xbox LIVE, and the Xbox logos are trademarks of the Microsoft group of companies. Trademarks are property of their respective owners. Nintendo DS is a trademark of Nintendo.

Konačno, duga i sušna (za gejmere) prva polovina godine 2010. se približila kraju. Možemo da odahne-
mo i konačno primetimo da nam u bu-
dućnosti dolazi dosta dobrih naslova.
Jul i avgust će samo otvoriti ovu sezonu
koja će dobijati na tempu sve do kraja
godine, da bi tako u stilu ušli u 2011,
koja ima lepe šanse da bude zapamće-
na kao godina video igara. Ali krenimo
korak po korak.

Da vidimo šta nam to donosi jul.
Battlefield 1943 je još jedan u nizu
nastavaka popularne multiplejer
FPS franšize. Ovo je inače direktan
nastavak začetnika serijala - Bat-
tlefield 1942. Iako će za sve fanove
ovo verovatno doći kao melem na
ranu, moramo da primetimo ne-
dostatak inspiracije. Drugi svetski
rat je još pre pet godina dosadio i
bogu i narodu, a danas je ta tema-
tika prosto apsurdna. Takođe, novi
Battlefield 1943 će se odvijati is-
ključivo na Pacifiku, što ide u prilog
tvrdnji da je za gejming programe-
re širom sveta Drugi svetski rat bilo
lokalno puškaranje locirano isklju-
čivo u Normandiji i na Ivo Džimi. U
svakom slučaju, ko voli - nek' izvoli.
Druga ozbiljnija pucačina koja nam

dolazi u julu je **Crack-
down 2**, isključivo
za Xbox 360 konzo-
lu. Oni koji se sećaju
originala, znaju da je
u pitanju open-world
TPS, koji vas smešta u
oklopljene čizme bezi-
menog agenta, koji ne
bira sredstva u svojoj
misiji da očisti Pacifik
Siti od zlih, u ovom
slučaju, mutanta. Iako
je priča na nivou Pa-
kmana, roštiljanje po
karakondžulama je
vrlo sočno izvedeno,
tako da se detalji po-
put scenarija, glume i
dijaloga ionako ne pri-
mećuju. Dakle, svi koji
se lože na igre tipa
Just Cause, a posedu-
ju Xbox 360 - Crack-
down 2 bi mogao biti
vaš recept za vruće
letnje dane i noći.

Franšiza koja rukama
i nogama kopa da se
izvuče iz nemila (i ne-
draga) u koji je upala



PREVIEWS

JUL I AVGUST 2010

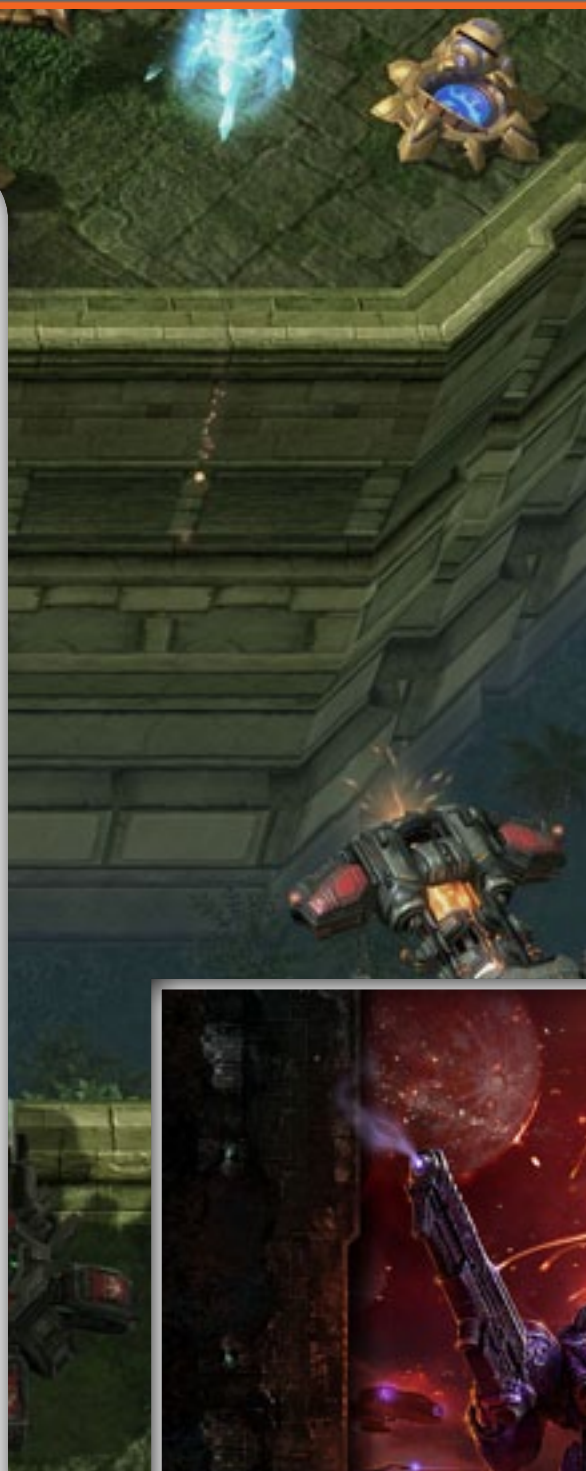


sama, prvenstveno usled višego-
dišnjeg štancovanja loših naslova je
Need for Speed. Najnoviji pokušaj
vraćanja na vrh žanra arkadnih vo-
žnji (gde je nekada davno suvereno
vladala) je **Need for Speed: World**,
dakle pokušaj proboja na MMO
polje. E sada, dobar i ozbiljan sport-
ski MMO do sada nije napravljen, a
kamoli dobra MMO vožnja. Koliko se
sećamo, jedino je Motor City Onli-
ne zakoračio na ovo polje i nestao
brže no što vam treba da izgovorite
"tridesetpethiljadapretplatnika". Sa
obzirom da je NFS: World u razvo-
ju vrlo kratko (za pojmove jednog

MMO naslova), nije imao skoro
nikakav marketing, a već ga oče-
kujemo na policama u lokalnim EA
distributerskim centrima, ovo sve
deluje kao nekakvo smandrljavanje
na brzinu, rak-ranu većine ostalih
NFS naslova. Šteta, pošto bi nam
jedna dobra MMO vožnja zaista lepo
legla. U svakom slučaju, treba im
držati pesnice, pošto mi u redakciji
zaista ne vidimo kako bi Need for
Speed mogao povratiti svoju slavu
ako i ovaj projekat slavno propadne.
Mi u redakciji glasamo za ritualni
sepuku. Svetu je ionako dosta loših
i nemaštovitih razvojnih timova.



- 2.7 APB (Win)
Tiger Woods PGA Tour 11 (X360, PS3, Wii)
Sniper: Ghost Warrior (X360)
Dance on Broadway (Wii)
International Cricket Captain 2010 (Win)
Everybody's Tennis (PSP)
- 6.7 Shin Megami Tensei: Persona 3 (PSP)
Tournament of Legends (Wii)
Nicktoons: Battle for Volcano Island (Win, Mac)
- 9.7 Battlefield 1943 (Win)
Crackdown 2 (X360)
PokePark Wii Pikachu's Great Adventure (Wii)
Marines: Modern Urban Combat (Wii)
Fast Food Panic (PSP, DS)
- 13.7 Mytheon (Win)
TrackMania Wii (Wii)
NCAA Football 11 (PS2, PS3, X360)
- 16.7 Toy Story 3 (Win, X360, PS3, Wii, DS)
- 20.7 Arc Rise Fantasia (Wii)
Need for Speed: World (Win)
- 27.7 StarCraft II: Wings of Liberty (Win, Mac)
Dragon Quest IX (Wii)
BlazBlue: Continuum Shift (PS3, X360)
- 6.8 The Last Airbender (Wii, DS)
Madden NFL 11 (PS2, PS3, PSP, Wii, X360)
- 13.8 Victoria 2 (Win)
- 20.8 Raiden Fighters Aces
- 27.8 Kane & Lynch 2: Dog Days (Win, X360, PS3)
Mafia II (Win, X360, PS3)
Pirates of the Caribbean: Armada of the Damned (PS3)
Ship Simulator Extremes (Win)
SpellForce 2 - Faith in Destiny (Win)
Battle vs. Chess (Win, X360, Wii, PSP)
Patrician IV (Win)
Pirates: Adventures of the Black Corsair (Wii, DS)
UFC Undisputed 2010 (PSP)



Konačno, jul nam donosi i **StarCraft II: Wings of Liberty**, suštu suprotnost svega onoga što NFS: World predstavlja. Pošto je originalni StarCraft stekao svetsku slavu, prodao se u više od 11 miliona primeraka, ostao aktuelan i danas - 12 godina pošto se pojavio i posle višegodišnjeg najavljivanja i agresivne marketinške kampanje koja nas je za ovaj naslov pripremala koliko i crkva za drugi Hristov

dolazak, određen je datum - 27. jun. Kao što znamo, u pitanju je klasična RTS (toliko klasičan da je zapravo i svojevremeno definisao žanr), koja se bavi borbom između Terana, Zergova i Protosa u udaljenom delu Mlečnog puta. Wings of Liberty je zapravo samo prva od tri planirana nastavka StarCraft II sage i baviće se isključivo Teranima, tj. ljudima. Naravno, akcenat je opet bačen na multiplejer as-

pekt, koji je po rečima razvojnog tima iz Blizarda, ovoga puta doveden do savršenstva. A autorima kulturnih franšiza poput Warcraft i Diablo se svakako veruje na reč.

Strategije nas očekuju i u avgustu. **Victoria 2** je turn-based strategija koja se bavi sa prilično zanimljivim i delimično zapostavljenim (bar u gejmingu) periodom naše prošlosti - dakle, vremenom od sredine 19. do sredine 20. veka. Victoria 2 se odvija u maniru igara poput Hearts of Iron, ili preciznije - Europa Universalis i dopušta vođenje jedne od više od 200 uključenih nacija kroz ovaj turbulentan period. Iako do sada ništa nije potvrđeno, nema razloga da sumnjamo da će na listi biti i omalena Srbija, koja je u ovom periodu i sticala svoju nezavisnost.



Kane & Lynch 2: Dog Days je nastavak zanimljivog naslova iz 2007 - Kane & Lynch: Dead Men. U pitanju je pucačina iz trećeg lica, režirana od strane razvojnog tima IO Interactive (odgovornog za hit serijal Hitman), u kome vodite dva osuđena kriminalca. Nastavak igre akcenat sa Kejna pomera na Linča, koji će ovde biti glavni protagonista. A setimo se, Linč je u prvom delu bio zadužen za psihopatske ispade, tako da je ovo već u najavi sjajna priča. Takođe, najavljen je čitav sijaset novih multiplejer modova.



Međutim, koliko god su vam igre koje smo spomenuli u ovom tekstu privlačne, za kraj smo ostavili apsolutnog favorita za ova dva meseca, za ovu godinu, pa čak i za višegodišnji period iza nas, u kome su čak i dobre igre razočarale na neki način. Dakle, dragi naši ljubitelji video igara, posle višegodišnjeg iščekivanja, nastavak jedne od najboljih igara svih vremena je pred nama.

Mafia II se pojavljuje 27. avgusta i niko vam neće uzeti za loše ako taj datum obeležite crvenim u vašem kalendaru. Za one koji igrom nesrećnog slučaja nisu upoznati sa ovom franšizom, treba reći da je u pitanju mnogo ozbiljnija varijanta GTA gejmplaja, gde se nalazite u ulozi mladog mafijaša, koji sa skraćenom dvocevkom i fedora šeširom krči svoj put kroz redove Koza Nostre. Igra neće biti direktno vezana za prvi deo franšize, pa se tako radnja iz dvadesetih i tridesetih godina prošlog veka prebacuje u četrdesete i pedesete, što podrazumeva sijaset novih oružija i automobila. Naravno, očekuje se da će scenario biti na nivou prethodnog naslova, a to znači, slobodno možemo reći - na nivou dobrog filma ili knjige.



Dakle, 27. avgust je naš datum. Do tada, želimo vam da lepo provedete leto i povremeno pustite Long Tall Sally od Litl Ričarda. Čisto da vas uvede u pravo raspoloženje.



**KADA BRZINA
NIJE DOVOLJNA...**

**POKRENI
AKCIJU**

OTPUSTI NOSAČ



OD BLACK ROCK STUDIJA, KREATORA IGRE **PURE**

**SPLIT/SECOND
VELOCITY**

U PRODAJI OD **20.5.10**



www.pegi.info



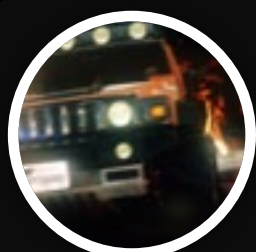
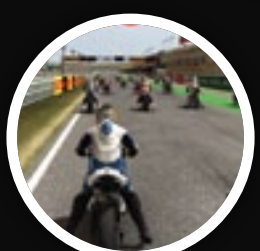
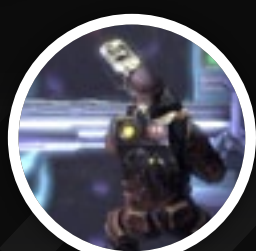
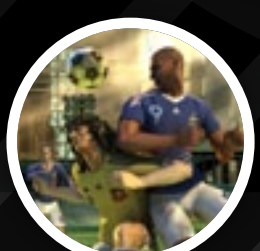
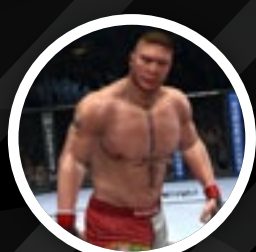
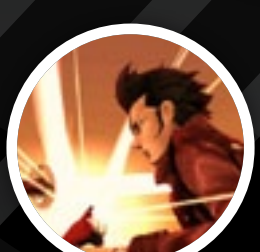
PS3



PlayStation
Network



© Disney. "PS", "PlayStation", "PS3" and "PS" are trademarks or registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc.

**SUPER MARIO GALAXY 2.....37****RED DEAD REDEMPTION.....41****ALPHA PROTOCOL45****BLUR48****SBK-X SUPERBIKE WC51****ALIEN BREED: IMPACT.....53****PURE FOOTBALL56****UFC UNDISPUTED 201058****NMH2: DESPERATE STRUGGLE.....60**

REVIEWS

Platforma na kojoj smo testirali

Ocena

Skala



SISTEM OCENJIVANJA

Kako bismo vam pomogli da pronađete pravu igru za sebe, PLAY! magazin promoviše i sistem ocenjivanja od 1 do 100. Naš sistem nije toliko detaljan niti rigorozan jer većinu stvari možete saznati iz “quick facts” polja, pa se tako deli na tri sfere:

OD 100 DO 80

“Orange zona” - U pitanju su zaista jako kvalitetne igre koje svakako ne bi trebalo da propustite, pa možda čak i ako niste ljubitelj određenog žanra.

OD 80 DO 60

“Yellow zona” - U pitanju su igre koje su svojim kvalitetom “tu negde”, i koje zaista predstavljaju kvalitetne igre, ali im fali “ono nešto”, što bi ih učinilo zaista kvalitetnim naslovima. Ipak, u većini slučajeva, ne bi trebalo da ih propustite.

ISPOD 60

“Gray zona” - Ovo u igre koje su skromnijeg kvaliteta i koje bi trebalo da probate samo ako ste potpuni fanovi određenog žanra ili ljubitelj serijala kojem igra pripada.

IGRA MESECA

**SUPER MARIO GALAXY 2**

Are you in need of a helping hand?
Would you like me to guide you
to the ☆?



SUPER MARIO GALAXY 2

Veći i bolji od prvog.

98



- ✓ Odličan dizajn nivoa
- ✓ Fantastična grafika za Wii
- ✗ Inovacija u odnosu na prvi deo i nema mnogo
- ✗ Nivo težine je drastično manji od originala

Super Mario Galaxy (2007) vratio je Mario igre na stari put velikog uspeha i popularnosti, sa preko osam miliona prodatih primeraka predstavlja treći najprodavaniji naslov za Nintendo Wii. Izuzetno pozitivne kritike i opšta prihvaćenost među starijim i novim igračima donele su Super Mario Galaxy-u između ostalog i titulu igre decenije od strane Nintendo Power-a i oficijalnog Nintendo magazina. Par godina kasnije Nintendo je

odgovorio na zahtev mnogobrojnih fanova i objavio nastavak koji nam donosi kompletno nove nivoe, nova Mario odela i... Yoshi-a.

Neki novi koji nisu stali u original su dodati ovde

Super Mario Galaxy 2 iako se kompletno zasniva na endžinu i mehanici prvog dela, predstavlja originalan naslov koji je više alternativna verzija

iste igre nego klasičan nastavak ili proširenje. Kada je sadržaj u pitanju priča i svi nivoi su skroz novi i nema ni malo reciklaže, ali mehanika izvođenja je kompletno prenešena iz prvog dela. Platformisanje po galaksijama sastavljenih od 3D planeta različitih veličina, sadržaja i gravitacija kao i sakupljanje čuvenih zvezda potrebnih za napredovanje, je ponovo suština igre. Za razliku od prošlog nastavka ovoga puta ne postoji veliki



Platforma:
Nintendo Wii

Razvojni tim:
Nintendo

Izdavač:
Nintendo

Internet adresa:
www.nintendo.com

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
6499

hub world iz koga birate sledeće svetove koje ćete posetiti već je mapa sličnija onima iz klasičnih 2D Mario igara. Glavnu razliku ovoga puta pravi Yoshi, Mariov verni dino-surus mount, koji se pronalazi već na početku igre. Yoshi koristi svoj jezik da se prebaci preko prepreka, a uz specijalno voće može dobiti različite dodatne moći kao što su ubrzanje, pretvaranje u balon, kao i moć da otkrije skrivene prolaze. Yoshi kao i u većini drugih igara gde se pojavljuje može gutati i ispaljivati protivnike kao projekte. Od ostalih novina tu su dodatna power up odela za Maria kao što su



rock mushroom, pečurka koja mu daje moć rušenja prepreka, cloud flower koji omogućava pravljenje novih platformi u vazduhu, a tu je i bušilica sa kojom Mario prolazi kroz planete.

Prelaženjem nivoa dobijaju se zvezde i pristup novim svetovima, mada za neke je potrebno prvo sakupiti određen broj zvezda. Igra je podeljena na šest regularnih svetova i sedmi skriveni, sastavljenih od mnoštva nivoa. Za najbrže prelaženje potrebno je sakupiti 70 od ukupnih 242 zvezda (120 regularnih, 120 zelenih i 2 sa zadnjeg

nivoa). Kada na to dodate mogućnost igranja i sa Luigijem i sve stare fore iz prvog Galaxy-a sa kometama koje dodaju specijalne izazove na nivoima, jasno je da je ovo jedno od najmasivnijih Mario izdanja.



Slično prvom nastavku i ovde drugi igrač može dohvatiti drugi Wiimote i pomoći prvom igraču u sakupljanju i ispaljivanju star bitsa, stim što je ovoga puta moguće sakupljati i novčiće na isti način (koji predstavljaju health) kao i druge predmete i čuvati ih dok prvom igraču ne budu potrebni. Ovakva originalna 2p mehanika je moguća po principu pick up and play bilo kada tokom igre i ponekada može znatno da olakša stvari, mada za pravi Mario multiplayer pogledajte ipak New Super Mario Bros Wii, Galaxy je ipak pre svega singleplayer iskustvo.

Super Mario Galaxy 2 definitivno je vizuelno najlepši naslov za Wii objavljen do sada, iako sa te strane nije mnogo različit od prvog dela svakako deluje dodatno ispolirano zbog još raznovrsnijih okruženja i par novih fazona. Čak iako je na sistemu koji ne podržava HD rezolucije, kolorit, dizajn i kvalitet animacije čine da Galaxy 2 izgleda lepše od nekih next-gen naslova. Widescreen je podržan a za najbolje rezultate treba koristiti komponentni kabl preko koga je moguće izvući Wii-ovih maksimalnih 480p. Kako bi Super Mario Galaxy 2 izgledao u punih 1080p ostace ipak samo tema



Mario Spaceship, svet u obliku Mariove glave predstavlja hub stanicu ovoga puta



Nivoi sa balansiranjem na lopti su ponovo tu

za razmisljanje, ali u svakom slučaju teško je biti razočaran kada se uzmu o obzir mogućnosti Wii-a. Kao i u prethodnom delu, originalna muzika je u izvođenju simfonijskog orkestra. Još na početku razvoja igre kada je

Nintendo je u suštini napravio Super Mario Galaxy, ponovo.

koncept nastavka Galaxy-a bio raspravljan, nije bilo planova da se radi nova muzika zbog složenog postupka snimanja, ali je na kraju ipak snimljen kompletno nov OST sa novim temama i orkestarskim obradama melodija iz starijih Mario igara, tako da i sa te strane Galaxy 2 deluje osveženo.

Sveukupno Super Mario Galaxy 2 je još jedno savršeno igračko iskustvo,

i predstavlja kulminaciju svega što smo ikada voleli kod Nintendovih i klasičnih video igara uopšte. Možda noviji igrači naviknuti na realističnu grafiku, free-roaming i online multiplayer neće moći da uživaju u ovoj klasici kao neko ko je igrač preko 20 godina, ali suština zabavnosti u samom izvođenju i jednostavnosti podsetiće svakoga na to šta video igra zapravo treba da bude. Sve što je rečeno u pohvalama prvog Super Mario Galaxy-a pre par godina važi i za ovaj naslov, a što se nas tiče Nintendo sve dok je u stanju da održi ovakav kvalitet može da nastavi da ih pravi u nedogled :)



Hey, Bro! Everyone left me behind! I had to hustle to get up here!

(A)

Ukoliko pronađete Luigi-a na početku nivoa moguće je igrati sa njim



40



NEKA ČITAV SVET NOSI NAŠE BOJE

Svi u napad, ajmo, ajde! Sada je vreme da sa ponosom nosimo naše boje i istrčimo na teren spremni za najveću fudbalsku proslavu ikada. Neka Brazil, Nemačka, Argentina i ostali pocrvene od stida, a mi dovedimo Srbiju do pobede. EA SPORTS 2010 FIFA World Cup™ pretvara svet u slikarsko platno, a na nama je da na njemu ostavimo trag.

fifa-world-cup.easports.com



PS3

PlayStation®3

PSP

PlayStation®Portable



© 2010 Electronic Arts Inc. EA, EA SPORTS and the EA SPORTS logo are trademarks or registered trademarks of Electronic Arts Inc.

Official FIFA licensed product. © The Official Emblem and Official Mascot of the 2010 FIFA World Cup South Africa™, The FIFA name and OLP Logo and the FIFA World Cup Trophy are copyrights and trademarks of FIFA. All rights reserved.

"PlayStation", "PS" and "PSP" are registered trademarks of Sony Computer Entertainment Inc. All sponsored products, company names, brand names, trademarks and logos are the property of their respective owners.



RED DEAD REDEMPTION

Više nego samo GTA na divljem zapadu.

Pre desetak godina, Capcom je radio na pučani iz trećeg lica, koja bi se odvijala na divljem zapadu. Nakon što je Capcom odustao od projekta, prihvatio ga je Rockstar i plod je bila igra Red Dead Revolver, u kojoj su mogli da uživaju (ili bar da je igraju) vlasnici PlayStationa 2 i originalnog Xboxa. Danas, šest godina kasnije, pred nama je ono što ljudi vole da zovu "duhovni naslednik" – igra Red Dead Redemption. U njoj zaista mogu da uživaju igrači koji imaju Xbox 360 ili PlayStation 3.

Platforma:
PS3, X360

Razvojni tim:
Rockstar North

Izdavač:
Rockstar

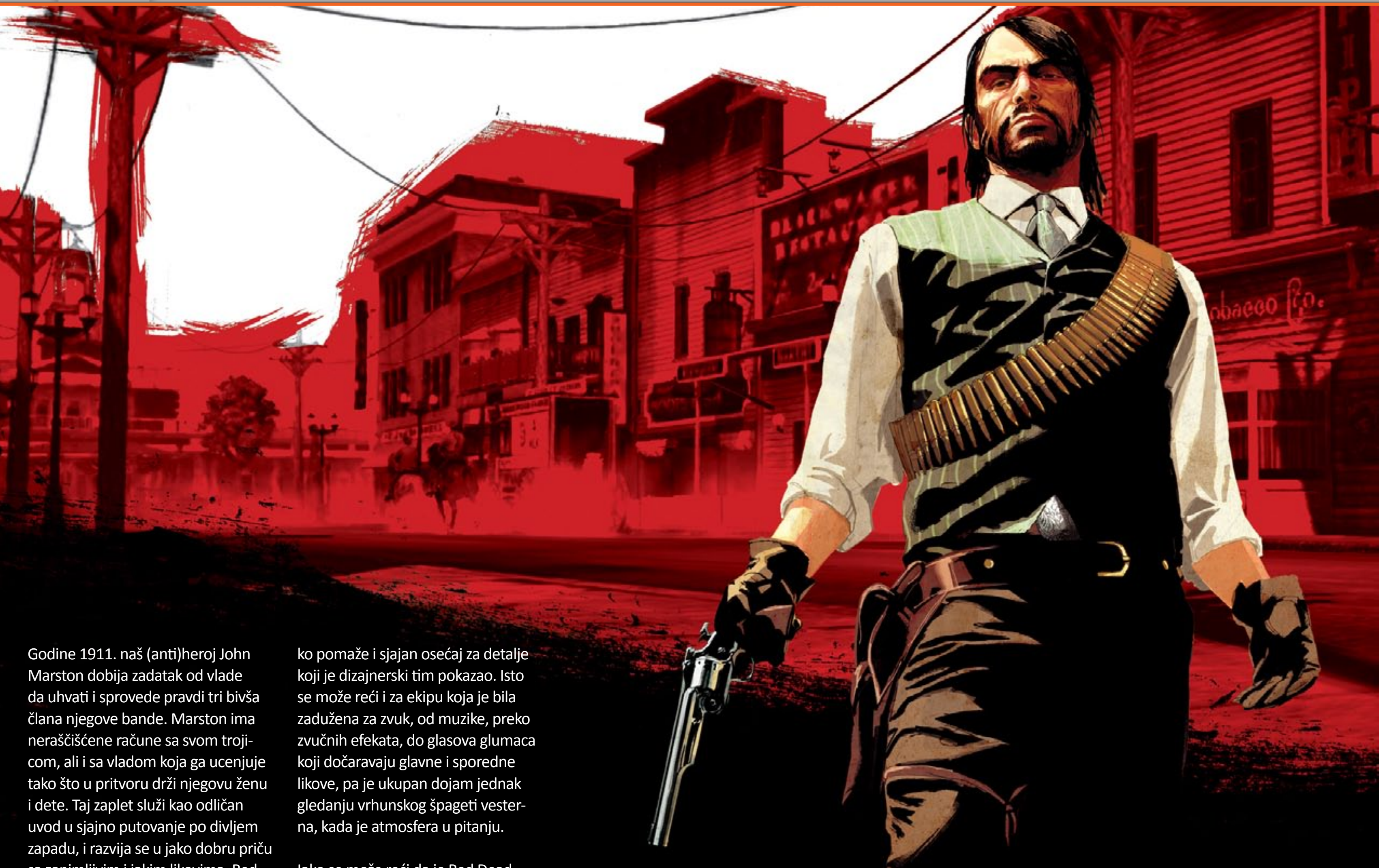
Internet adresa:
<http://bit.ly/5Ntsy2>

Maloprodajna cena:
Oko 60 evra

95



- ✓ Likovi za pamćenje
- ✓ Zabavne i raznolike misije
- ✓ Divlji zapad
- ✗ Multiplayer i dalje nije savršen
- ✗ Ako ne volite GTA nećete ni Red Dead



Godine 1911. naš (anti)heroj John Marston dobija zadatak od vlade da uhvati i sprovede pravdi tri bivša člana njegove bande. Marston ima neraščišćene račune sa svom trojicom, ali i sa vladom koja ga ucenjuje tako što u pritvoru drži njegovu ženu i dete. Taj zaplet služi kao odličan uvod u sjajno putovanje po divljem zapadu, i razvija se u jako dobru priču sa zanimljivim i jakim likovima. Red Dead Redemption izgleda briljantno, osetno bolje od GTA IV, i smatramo da je izvučen maksimum iz Xbox 360 konzole. Ali nije samo suva tehnika-lja u pitanju, ukupnom utisku svaka-

ko pomaže i sjajan osećaj za detalje koji je dizajnerski tim pokazao. Isto se može reći i za ekipu koja je bila zadužena za zvuk, od muzike, preko zvučnih efekata, do glasova glumaca koji dočaravaju glavne i sporedne likove, pa je ukupan dojam jednak gledanju vrhunskog špageti vester-na, kada je atmosfera u pitanju.

Iako se može reći da je Red Dead Redemption zapravo GTA na divljem zapadu – u pitanju je Rockstar, igra iz trećeg lica, otvoreni svet, slična je struktura misija... Tokom igre ćete naići na gomilu sitnih detalja kojih

Igru prati i polučasovni film koji predstavlja alternativnu verziju njenog prvog čina. Možete ga downloadovati sa sajta igre.

“THIS COUNTRY IS INFESTED WITH ALL MANNER OF SCUM” - MARSHAL LEIGH JOHNSON

u Grand Theft Auto jednostavno nema. Neki, istina je, jednostavno proizilaze iz toga gde se radnja dešava – moći ćete da krotite divlje konje, terate stoku od ranča do ranča, hvatate kriminalce (bilo žive, bilo mrtve), tražite zlato u potocima oko meksičke granice ili dokazujete da ste najbolji strelac na teritoriji. Drugi su opet unapređenje same mehanike igre, kao što je (istina, potpuno neoriginalni) bullet time sistem. Pošto je Marston revolveraš, sposoban je da brzo potegne pištolje, izabere u deliću sekunde (igrač, naravno, ima više vremena, pošto je vreme usporeno) željene mete, a zatim brzo i precizno poput pustinske zvečarke ispali iz burenceta kišu užarenog olova, uvek pogađajući ciljano mesto.

Kako je Red Dead Redemption igra otvorenog sveta, stvari koje u njoj budete činili će imati uticaja na ponašanje ljudi prema Marstonu. Što je glavni lik poznatiji, o njemu se više priča, a samo na igraču je da odredi da li će se pričati dobre stvari (tako što neće ubijati sve kriminalce, radiće većinom dobra dela, i neće misliti samo na ličnu korist) ili one loše (revolveraš bez griže savesti, pljačkaš...). Naravno, nije samo šuškanje u mračku posledica slave koja prati Marstona, za neke stvari će mu se gledati kroz prste (povremeno "pozajmljivanje" konja), ali će ga i lokalni revolveraši videti kao potencijalnu stepenicu na putu ka sopstvenoj slavi. Samim tim, Marston će često biti izazivan na dvoboje koji se potpuno odvijaju u pomenutom bullet time sistemu.



A šta je sa glavnom pričom, pitate se? Pa, ako se ne budete zabavljali sa ranije nabrojanim opcionim aktivnostima, trebaće vam dobrih dvadeset sati da dođete do završnog čina ovog vesterna. Za tih dvadeset sati upoznaćete gomilu genijalnih likova, jahati prelepom prerijom i doživeti neverovatne avanture. Zahvaljujući svemu nabrojanom Red Dead Redemption je pravo zlato za sve ljubitelje GTA serijala i vesterna, ali i ljubitelje vrhunskih igara. Ekipi iz Rockstara možemo samo da čestitamo na još jednom vrhunskom hitu, a zatim da se vratimo u preriju i u ulozi Marstona odjašemo prema zalasku sunca.



**DLC-ovi za
Red Dead Redemption
su već krenuli da izlaze,
a za sada ih je
najavljeno pet.**





ALPHA PROTOCOL

Posle osrednjeg odlaganja, i ova akciona igra je najzad izašla.

Platforma:
PC, Xbox 360, PlayStation 3

Razvojni tim:
Obsidian Entertainment

Izdavač:
SEGA

Internet adresa:
www.alphaprotocol.com

Maloprodajna cena:
Oko 30evra

Preporučena konfiguracija:
**Core2Duo E4500 2.2GHz/
Athlon 64 X2 Dual Core
4600+, GeForce 8800
GS/Radeon X1800 Series
256MB, 2 GB RAM,
HDD 12 GB, DirectX9.**

67

- ✓ Dobra priča
- ✓ Dijalozi
- ✓ Napredovanje
- ✗ Loš AI
- ✗ Loš sistem targetovanja
- ✗ Nedovršenost

Obsidian Entertainment nas je prijatno iznenadio još prošle godine, u avgustu, kada nam je na GamesCom sajmu predstavio svoju akcionu igru – Alpha Protocol. Specifični miks akcije, špijunaže i role-play elemenata označio je Alpha Protocol kao igru visoko postavljenu na listi prioriteta za igranje tog septembra. Međutim, Sega, kao izdavač ubrzo nakon GamesCon-a objavila je da se AP ipak neće pojaviti u septembru, a bogami ne ni u januaru, februaru, pa ni aprilu. Konačni datum izlaska bio je kraj maja.

Glavni junak igre, agent Majkl Torton, najnoviji je član grupe „Alpha Protocol“, svojevrsnog „servisa“ koji je formiran kako bi rešavao pretnje širom sveta, ali kojeg bi bilo nemoguće povezati sa vladom Sjedinjenih Američkih Država. Početna misija mladog Majkla je da ubije Shaheed-a, lidera Al-Samada. Uhvaćeni Shaheed priznaje da mu je rakete potrebne za terorističke napade prodao Halbech, do tog trenutka „čist momak“, čime Torton upada u opasnost jer previše zna. Kako to već ide, zapravo i pokušavaju da ga ubi-

ju, međutim ne uspevaju, a Torton to koristi da otkrije o čemu se radi i u kakve se on to poslove upetljao.

Borbe se odvijaju u trećem licu, slično kao Splinter Cell na primer, a pošto ste trenirani CIA operativac, pored pucanja raznoraznim naoružanjem, možete koristiti i borilačke veštine, raznorazne alatke koje nađete usput i slično. Vremenom ćete prikupljati poene za unapređenja svog lika, koje ćete potom smeštati u polja za neki od deset znanja koja u sebi posedujete. Povećanje poena



naravno doprineće boljem vladanju znanjima koja unapređujete. Tako na primer, Majkl može da, u fazonu Johnny Brava ili ActionMan-a, „skenira“ okruženje i protivnike, analizira ih, odredi šta će uraditi i potom sve to uradi brzinom svetlosti. Što više poena uložite u ovu „spoznaju“, to ćete imati više vremena za skeniranje, bićete precizniji itd.

Međutim, glavni „štos“ u Alpha Protocolu je zapravo komunikacija odnosno dijalozi sa drugim likovima. Dijalozi su real-time i daju igraču određeno vreme da odgovori na pitanje odnosno nastavi priču. Dizajneri igre su istakli jednu zanimljivost – naveli su da stavovi koji se nude kao odgovori jesu zapravo inspirisani

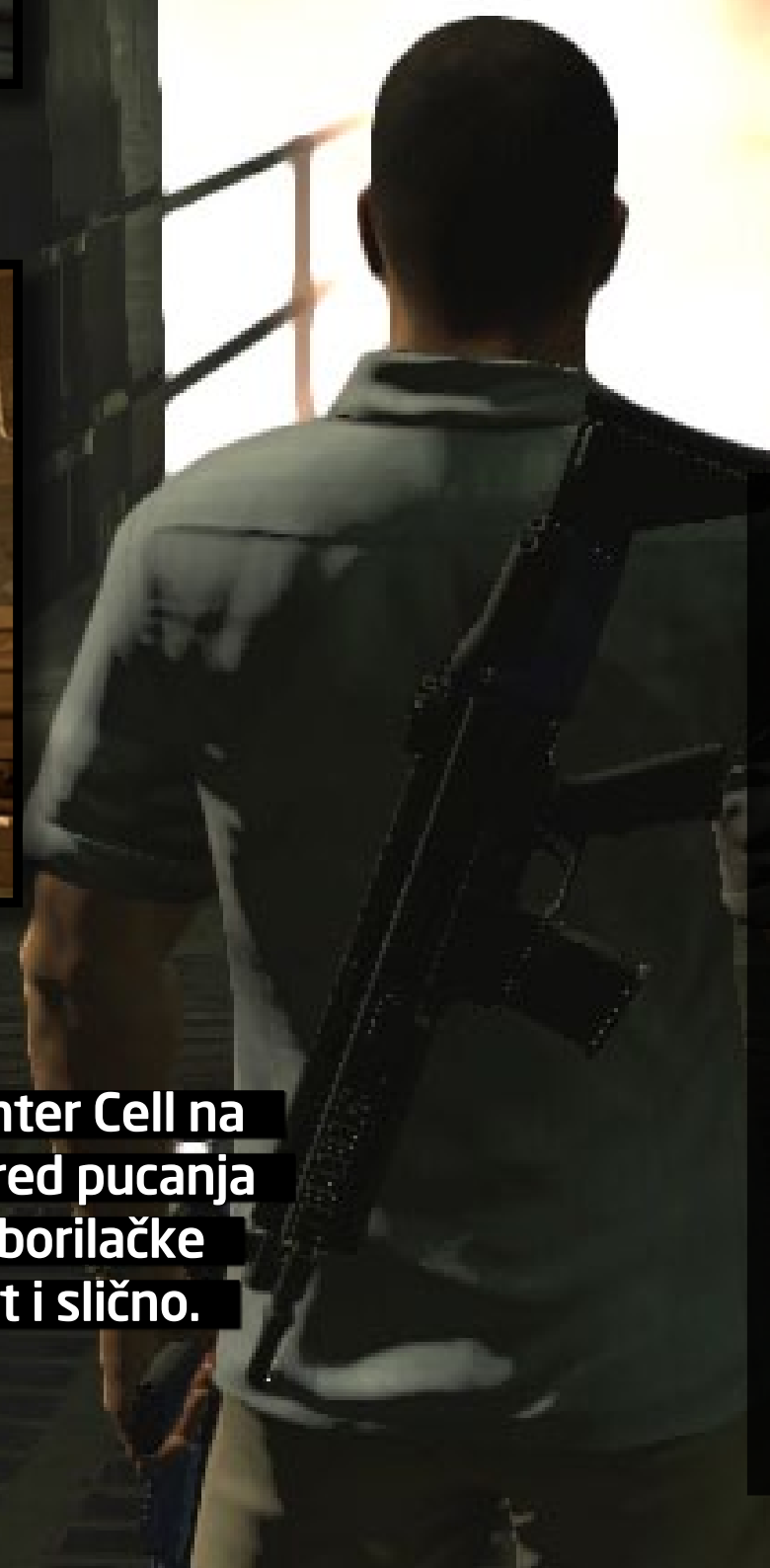
trojicom velikih „J.B.-jeva“ odnosno Jason Bourne-om iz Bornovog indetiteta, James Bond-om i naravno Jack Bauerom iz serije 24. To znači da će igrač moći da bira „profesionalni“ odgovor (Bourne), blag i ubedljiv (Bond) ili agresivan (Bauer). Četvrta opcija, koja se poneka pojavljuje, omogućava da se razgovor preki-
ne trenutno. Izbor u diskusijama je veoma važan. Neki će „prozreti“ vaš ulagivački govor, dok će drugima on prijati. Neki će smatrati da je agresivan nastup jednostavno isuviše detinjast, dok će drugi zaista biti uplašeni. Takođe, treba istaći da odabir toka razgovora u tom trenutku možda neće imati velikog uticaja na to kako ćete dalje nastaviti igru, ali se vaše odluke mogu „vratiti“ nakon

Dizajneri igre su istakli jednu zanimljivost – naveli su da stavovi koji se nude kao odgovori jesu zapravo inspirisani trojicom velikih „J.B.-jeva“ odnosno Jason Bourne-om iz Bornovog indetiteta, James Bond-om i naravno Jack Bauerom iz serije 24.

ALPHA PROTOCOL™



Borbe se odvijaju u trećem licu, slično kao Splinter Cell na primer, a pošto ste trenirani CIA operativac, pored pucanja raznoraznim naoružanjem, možete koristiti i borilačke veštine, raznorazne alatke koje nađete usput i slično.



nekoliko sati igranja kada će se videti da li je agresivan nastup bio ispravno rešenje. To takođe znači da ćete morati da igrate igru iznova ukoliko želite da otkrijete sve opcije koje ona nudi. Programeri navode da postoji oko 12 sati sinematika unutar igre, ali se u jednom igranju može izvući najviše četiri sata ovih sadržaja.

Kada govorimo o daljem napredovanju kroz igru, Alpha Protocol je baziran na sličan način kao recimo Grand Theft Auto. Naime, u svakom gradu u kojem se Torton nalazi, kao što su Rim, Moskva i slično, postoje apartmani tj. stanovi u kojima se on skriva. Ovde može da menja svoju

odeću, oprema se oružjem, telefoni-
ra, čita svoje mailove i tome slično. Neke od misija u ovim gradovima su obavezne, i potrebno ih je završiti kako biste napredovali dalje, ali veći broj njih je moguće izbeći ili ne uspeti u njihovom izvršenju. Kada govorimo o problemima, sistem ciljanja protivnika je prilično slabašno realizovan, a treba pomenuti i protivnički AI koji je, blago rečeno, pa katastrofalan. Ukoliko možete da pređete preko toga da vam igranje u tom akcionom smislu neće biti baš najinteresantnije, onda će vam se špijunski deo i deo razvoja vašeg karaktera sasvim sigurno dopasti.



BLUR

Mario Kart bez Maria i bez kartinga

80



- ✓ Do 20 igrača u istoj trci
- ✓ Odličan online mod
- ✗ Ograničenost single player-a
- ✗ Nedostatak kvalitetnog OST-a

Liverpulski Bizarre Creations, autori Project Gotham Racing serijala za Xbox konzole, odlučili su da napokon napuste Microsoft i svoju sledeću igru objave kao multiplatform naslov (čitaj: i za PlayStation 3 i PC). Odvajanje od džina iz Redmonda ih je koštalo prava na PGR ime, tako da su za njihov sledeći projekat morali da smisle nešto potpuno novo. Osim drugačijeg naziva, Blur donosi i kompletnu preorijentaciju na arkadni

žanr i to više nego i jedan drugi naslov u skorije vreme.

Baš kao što je u agresivnoj marketinškoj kampanji najavljeno, radi se o "karting" igri za odrasle, pri čemu se misli na gameplay Mario Kart-a i njegovih klonova a ne na sama karting vozila jer su ovoga puta to realistični, licencirani automobili. Trke u kojima može da bude i do 20 učesnika, zasnivaju se na sakupljanju power up

Platforma:
Xbox360, PlayStation 3, PC

Razvojni tim:
Bizarre Creations

Izdavač:
Activision

Internet adresa:
www.blurgame.com

Domaći distributer:
www.compland.rs

Maloprodajna cena:
6499



predmeta i njihovom strateškom korišćenju tokom vožnje. Inspiracija je otišla toliko daleko da su neki power up-ovi funkcionalno identični onima iz Nintendovog hita, mada ima i par originalnih. Staro pravilo karting igara da je onaj ko vodi glavna meta i dalje važi, tako da su trke uvek prepune akcije i neizvesnosti do samog kraja. Stil vožnje je

nešto ozbiljniji od potpune arkade, kola imaju nekakvu težinu i nije moguće proći baš svaku krivinu sa punim gasom bez guljenja bankine ili izletanja sa staze. Oštećenja postoje i nisu samo vizuelna, jer kada health bar spadne kompletno, gubite dobrih par sekundi potrebnih za reset. Ovo se izbegava preciznijom



vožnjom i pravilnim korišćenjem par defanzivnih power up-ova.

Grafički, Blur deluje sasvim fino kada se u obzir uzme da je u nekim momentima i do 20 automobila na stazi. Stilski sve je u prepoznatljivom Bizzare Creations perfekcionistačkom fancy fazonu, neonski efekti koji power

up-ovi ostavljaju za sobom veoma podsećaju na njihovu hit XBLA igru Geometry Wars.

Trke se odvijaju na zatvorenim stazama po raznovrsnim lokacijama kao što su LA i Barselona. Free roaminga (hvala bogu) makar u ovoj igri nema. U poređenju sa modelima automobila, okruženje i ne deluje posebno spektakularno kada su detalji u pi-

tanju ali se uklapa u pomalo mračnu atmosferu igre. Modeli i izbor au-

tomobila su skoro na nivou poslednjeg PGR-a, nivo detalja i realističnost podsećaju na nešto što bi očekivali od simulacije vožnje a ne od arkadne igre ovoga tipa. Pored uobičajenih aktuelnih modela marki kao što su Ford, Audi, Nissan i sličnih, tu su i neki manje uobičajeni automobili kao Hummer H2, stara VW Buba ili Fordov F-100 pickup.

Ovo je prva Bizzare Creations vožnja za PC i Sony



Napredovanje kroz single player karijeru podseća na mešavinu PGR-a i NFS Most Wanteda. Cilj je postati najbolji vozač izazivanjem i pobeđivanjem raznih "faca" koje drže određene oblasti.

Da bi ste privukli pažnju rivala potrebno je prvo ispuniti zadate kriterijume kroz seriju trka i izazova. Za razliku od PGR-a, umesto medalja i kudosa, za pobeđe u trkama i razne vrste egzibicija dobijaju se svetla i fanovi. Trke su ograničene po klasama, a ponekada ćete imati izazov da uništite što veći broj protivnika za određeno vreme ili jurite checkpointe. Najveća mana single playera je što osim pre-

dodređenih kombinacija iz karijere nije moguće kreirati svoju custom trku, izabrati, kola, stazu, tip trke i jednostavno voziti... Tako da ukoliko vam se ponuđene kombinacije iz karijere ne dopadaju, igra će vas naterati da probate multiplayer u lokalu sa do 4 igrača na istoj konzoli ili veoma složen online mod.

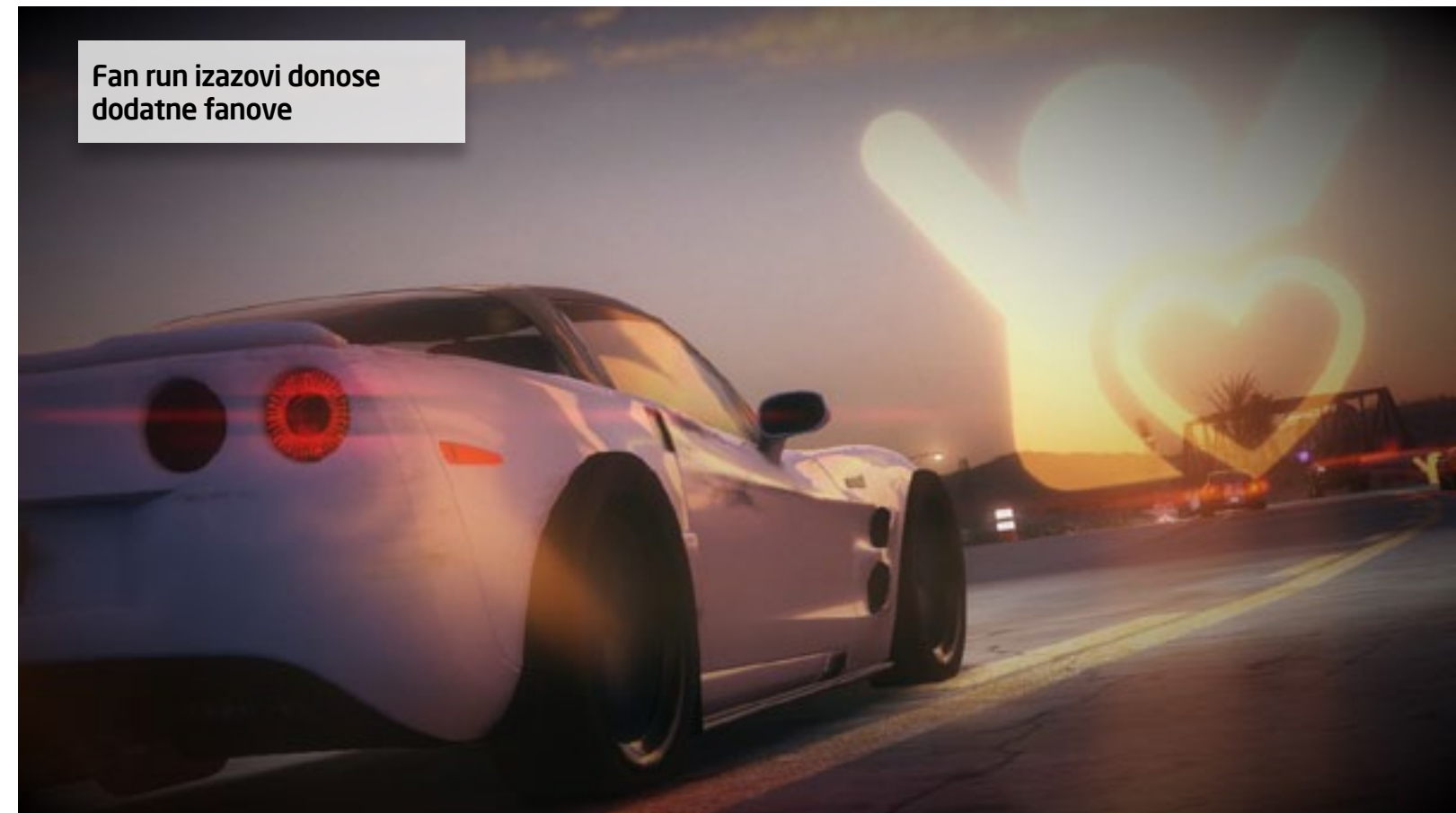
Online modovi su ono što Blur čini zaista kvalitetnim i originalnim. Online levelovanje moguće je kroz skirmish trke za od jednog do deset igrača, odnosno powered up racing za do dvadeset igrača.



Oštećenja izgledaju kao u PGR4, ako ne i bolje



Fan run izazovi donose dodatne fanove



Motor Mash mod je sličan Destruction Derby-u u kome na stadionima treba onesposobiti što više protivnika, a tu je i složeni World Tour. Postoje i timske verzije svih modova, kao i hardcore verzije u kojima ne postoje power up-ovi, kada igra poprilično gubi poentu. Napredovanjem se otključavaju i perkovi, specijalne osobine koje možete dodati na svoja vozila. Složenost online sistema podseća pomalo na CoD4, jer kada dostignete maksimalni level moguće je krenuti ispočetka a u zamenu dobiti jedno legendarno vozilo.

Sveukupno, iako je samo izvođenje dosta jednostavno, Blur kao kompletno iskustvo ima sasvim solidnu dubinu i složenost, jer je krcat raznovrsnim sadržajima, različitim modovima, internim achievementima i gomilama stvari koje je moguće otključati. Tu upravo i leži faktor zaraznosti koji može izvući ovaj naslov koji na prvi pogled deluje kao da je napravljen da odbije kako ljubitelje simulacija tako i fanove totalnih arkada.

VW Golf W12 od 600 konja je za sada moguće voziti samo u Blur-u



Glas Danice Patrick, zvezde NASCAR-a i modela (ipak ne našeg porekla) provešće vas kroz opširne video tutoriale.



SBK-X SUPERBIKE WORLD CHAMPIONSHIP

Jedini izbor za ljubitelje moto simulacija ove godine

Platforma:
PC, PlayStation 3, Xbox 360

Razvojni tim:
Milestone

Izdavač:
Black Bean Games

Internet adresa:
www.sbkthegame.com

Maloprodajna cena:
40 evra

Preporučena konfiguracija:
**Intel Core2Duo/AMD
Athlon 64 x2, 2 GB RAM,
8800GT/Radeon HD4850**

Ponuda moto simulacija je prilično korektna u poslednjih par godina, najviše zahvaljujući tome što se izdanja posvećena MotoGP i Superbike šampionatu pojavljuju u godišnjem ritmu. SBK-X je verovatno najambiciozniji projekat legendarnog italijanskog Milestona i za cilj ima da konačno približi ovaj serijal široj populaciji.

SBK-X donosi sve vozače, staze i timove koji se takmiče u ovogodišnjem šampionatu, ali i dve slabije klase, što je za svaku pohvalu. Ovo

je bitno jer u igri sada postoji karijera, u kojoj je potrebno preći put od potpunog početnika koji će voziti za anonimne ekipe, do vrhunskog vozača spremnog da se bori za Superbike titulu, sve to kroz maksimalno osam sezona. Nažalost, ovaj mod ne nudi baš mnogo toga van standardnog trkanja, što ga na kraju praktično i ne razlikuje od klasičnog šampionata. Jedina realna novost je mogućnost testiranja novih komponenti koje ćete povremeno dobijati, mada se nama nikada nije desilo da neka od njih ne donosi realno poboljšanje,

tako da ćete ih vremenom samo prihvatati bez ikakvog razmišljanja.

**Specijalna verzija igre
donosi i Legends klasu,
i dostupna je samo za
konzole**

U posebno izdvojenom arkadnom režimu, dostupan je Story mod, koji u stvari ne predstavlja ništa više od serije scenarija, za čije kompletiranje dobijate poene, kojima onda otključavate nove izazove. Fizički model ovde je totalno pojednostavljen, tako

77

- ✓ Visok nivo realizma
- ✓ Obuhvatanje i dve niže Superbike klase
- ✓ Konačno uvedena karijera
- ✗ Arkadni mod nije posebno zanimljiv
- ✗ Grafika je i dalje prosečna
- ✗ Karijera nije dovoljno kompleksna

da su šanse da padnete sa motora zaista izuzetno male, a na pisti se is- crtava i idealna linija, pa čak i zone za kočenje. Dodatna specifičnost odnosi se na turbo pogon, čija upotreba nije ograničena ni na koji način, pa je idealno da ga koristite na svakom iole dužem pravcu. Ipak, njegovim aktiviranjem drastično gubite na manevarskim sposobnostima, pa ćete u jačim krivinama morati da ga isključite.



Kao i u ranijim izdanjima, multiplejer je realizovan preko Gamespy servera, i podržava maksimalno do 16 igrača, koji se čak mogu okušati i u šampionatu.

Ovo je peta Superbike igra koju potpisuje Milestone, prva se pojavila pre više od deset godina

Simulacijski mod je naravno, totalno drugačija priča. Nivo realnosti se ove godine ne može detaljno podešavati, ali smo sigurni da niko neće ostati razočaran. Na najvišem stepenu, zaista treba neopisiva količina koncentracije i poznavanja staze da biste završili krug bez pada sa motora. Kao i ranije, za prave entuzijaste postoji opcija detaljnog podešavanja trkačke mašine, ali ako niste voljni da trošite vreme na to, trkački inženjeri će vam rado asistirati. Korak dalje ka realizmu predstavljaju promene na samom asfaltu, što ćete najbolje primetiti na kišnim trkama, kada se delovi staze na idealnoj putanji brže suše.

Na svu sreću, AI je dovoljno dobar da vam ne stvara nepotrebne probleme. Vozači koje kontroliše kompjuter su svesni vaše pozicije na stazi, pa čak i ako ste u grupi, ne morate da se bojite da će se neko zalepiti za vas ukoliko npr. zakočite više nego što je to realno bilo potrebno. Ipak, veštačka inteligencija ima i svojih mana, a to se pre svega odnosi na ogromne razlike u njihovim performansama na kvalifikacijama i samoj trci, u kojoj su po pravilu mnogo brži.

Superbike godinama kritikujemo zbog zastarele grafike, a nažalost, i ovoga puta moramo da ponovimo tu priču. Na izgled motora i vozača je teško staviti veće zamerke, ali su staze kao i ranijih godina beživotne, a okolina je urađena vrlo grubo. Vlasnici konzola će sigurno biti neprijatno iznenađeni time što igra i pored svih vizuelnih nedostataka radi u svega trideset frejmova u sekundi. Na sreću, PC verzija je vrlo dobro optimizovana, pa može da se pokrene i na ispodprosečnim konfiguracijama.

Bez obzira na određena unapređenja, SBK-X će ostati interesantan istoj populaciji kao do sada, jer je sa ovakvim tehničkim karakteristikama i skromnim arkadnim modom, teško da može da privuče nekoga sem pravih fanova sporta. Opet, u njegovu odbranu možemo da kažemo da je bolji od konkurentskog MotoGP 09/10, koji je dostupan samo vlasnicima Xbox 360 i PlayStation 3 sistema.

Laps
22-23

Zahvaljujući dobrom AI-ju, moguće je voziti u grupi sa drugim vozačima

Bez obzira na stari engine, motori i vozači i dalje izgledaju odlično

Staze su laserski skenirane, ali detaljima van piste je posvećeno malo pažnje





ALIEN BREED: IMPACT

Rimejk kultne akcije je najzad stigao i do superiorne PC rase

78

- ✓ Zaradni gameplay
- ✓ Grafički dopadljiva
- ✓ Sve je lepše u paru :3
- ✗ Repetitivnost
- ✗ Kratka kampanja
- ✗ Česta pretrpanost efektima

Kada se pre godinu dana pojavio Shadowgrounds Survivor među sobom smo komentarisali kako nas vraća u dane provedene uz Chaos Engine i Alien Breed. Za divno čudo neko nas je iz Team 17 čuo, i posle dvadesetak Worms naslova u kojima smo se tamanili u 2D, 3D, igrali golf i flipere razvojnom timu je napokon ponestalo ideja, pa su se okrenuli oživljavanju jedinog preostalog uspešnog naslova - osamnaest godina posle izlaska prvog Alien Breeda servirana nam je modernizovana verzija kultne top-down sci-fi horor pucačine.

Prvobitno izbačen za Xbox 360 pod naslovom Alien Breed Evolution, ovaj naslov pretrpeo fejslift da bi sledeće godine izašao za PC i PS3 kao Alien Breed Impact. Napravljene su manje dizajnerske ispravke i dodat prolog, ali je suština i dalje ista: Sa oružjem u jednoj i baterijskom lampom u drugoj se morate probiti kroz mračne, klaustrofobične hodnike tamaneći usput horde vanzemaljaca koje su kročile na svetu srps.. ovaj, zemaljsku zemlju. Impact je veoma dopadljiva i jed-

nostavna igra. Šest nivoa, isto toliko oružja i nekoliko korisnih predmeta. Svako oružje ima jedinstveni stil - od pištolja koji je osnovno oružje sa beskonačno municije preko bacača plamena koji dezorijentiše protivnike do laserske puške koja se rikošetira od zidove. Prva pomoć je najbitniji predmet na koji ćete nailaziti, pošto nema drugog načina da dopunite energiju tokom nivoa. Granate i flešbengovi su tu da vas čupaju iz gužve, a kao prava poslastica je gun turret koji na određenim tačkama možete spustiti da vam čuva leđa.

Platforma:
PC, PS3

Razvojni tim:
Team 17

Izdavač:
Team 17

Internet adresa:
www.team17.com

Maloprodajna cena:
12 evra

Preporučena konfiguracija:
**Core 2 Duo E4400 2.0GHz
/ Athlon 64 X2 Dual Core
4200+, GeForce GT 330 /
Radeon X850 XT, 2 GB RAM**

Po nivoima su raštrkani terminali koji osim za snimanje pozicije služe i za kupovinu municije i unapređenja oružja i opreme. Svako oružje ima tri opcije za unapređenje, ali je moguće izabrati samo jedno.

Sam stil igre se svodi na besomučno trčkanje hodnicima u poteri za neuhvatljivim waypoint markerom,

uz zastajkivanje za borbe kada vam skener zapišti da su neprijatelji u blizini. Posle nekog vremena se oseti monotonija besomučnog pucanja i drndanja kompjuterskih terminala. Shadowgrounds Survivor se mnogo ozbiljnije pozabavio ovim problemom, bacajući vas u čizme različitih boraca i vodeći vas u različita okruženja, od kanjona do kanalizacije.

**Vi ste ol skul gejmer nezadovoljan rimejkom?
Pravac <http://bit.ly/am5yk> na kome je indie
projekat restauracije u originalnom obliku za XP
i Win 7 platforme**

>CHECKING SUB-SYSTEMS...

>HYPERDRIVE... 8.9-10.1 FTL/HR... SYSTEM ONLINE
>MAINFRAME: VIBRONIC AUD-9Z 500JHz; IQ 550... SYSTEM ONLINE
>ENGINE TYPE... FUSION RAMJET... SYSTEM ONLINE
>POWER OUTPUT - 225.1 JO/HR; 99.9%... SYSTEM OPERATIONAL
>RADIATION PRINT... TRIPLE-SPIKED FUSION-IONIZATION... SYSTEM ONLINE
>HULL... MAGNIFORCED THORANIUM STEEL ARMOR; IONIZATION REACTOR
>SHIELD DOMES... HULL INTEGRITY... NORMAL
>SENSORS... ACTIVE/HD-10 DISH ARRAY... SYSTEM ONLINE
>SCANNER RANGE... 2.1 LY... SYSTEM ONLINE
>NAVCOM... PROPIETARY C-VAT III... SYSTEM ONLINE
>ARMAMENTS... 2 PHASON MISSILE TUBES AFT... SYSTEM ONLINE
>COUNTERMEASURES... STANDARD SENSORY DECOY LAUNCHERS; NANO-FLAK
>(SPRAY)... SYSTEM ONLINE
>SUB-DECKS... 12... LIFE SUPPORT OPERATIONAL
>MISSION... DIPLOMATIC SUMMIT SUCCESSFUL, RETURN HUMAN ENVOY TO VEGA
>PRIME... SYSTEM ONLINE

>SYSTEM INITIALISATION COMPLETE. ALL SYSTEMS ONLINE AND OPERATIONAL.

>THANKYOU FOR CHOOSING INTEX. WE REALISE YOU HAVE A CHOICE AND
>APPRECIATE YOUR CUSTOM. HAVE A NICE DAY.



Naracija je u strip formi



3D engine u kom je Alien Breed Impact rađen izgleda besprekorno. Ako bi se tražio prigovor, to bi bila pretrpanost eksplozijama koje svakih par sekundi tresu i zamućuju ekran. HUD je minimalistički dizajniran, a energija vojnika je prikazana i na njegovom odelu, na kome svetla odražavaju koliko vam je ostalo do učitavanja poslednje snimljene pozicije. Kamera će nekim igračima biti problematična pošto se ne pozicionira da bude karakteru iza leđa, ali ne predstavlja ozbiljnu prepreku pošto mini mapa ima skener koji vas i video i audio putem upozorava na neprijatelje.

Multiplejer je zastupljen u vidu kooperative za dva igrača. Povezivanje je preko interneta i LAN-a, implementirana je podrška za komunikaciju preko mikrofona, a kooperativna kampanja je odvojena od solo kampanje, sa tri redizajnirana nivoa.

Alien Breed Impact će se zbog svoje jednostavnosti prvenstveno dopasti starijim igračima koji pamte Commodore i Amigu, ali i pripadnicima mlađih generacija koje ne zahtevaju sedamsto milijardi poligona po pikselu. Posle kratke kampanje se možete zezati u free play modu, ili sa drugarom u kooperativi, što je prilično dobra ponuda kada se uzme u obzir cena od 12€, odnosno 17€ ako kupite dva primerka.

Na svakog ubijenog vanzemaljca ćete koristiti 1,3 terminala



PURE FOOTBALL

Još jedna arkadna vizija fudbala.

Čitava pompa oko ovogodišnjeg svetskog prvenstva u fudbalu nije iznedrila mnogo igara. Pored zvanične igre ovog šampionata, pred nama je samo još Ubisoftov Pure Football, koji čak nije ni simulacija, nego čista arkada. Premisa je prilično jednostavna – nakon jedne "prave" utakmice koju je rešila loša sudijska odluka (česta situacija u današnje vreme) igrači razmenjuju SMS poruke i dogovaraju se da se nađu na obližnjem poljančetu kako bi bez sudija, u utakmici 5 na 5 dokazali ko je zaista najveći majstor fudbalske lopte.

66

- ✓ Nema sudija
- ✓ Relativno niska cena
- ✗ Isuviše lako
- ✗ Nema dovoljno specijalnih poteza

Otključavanje novih
i boljih igrača je
najzabavniji deo igre.

Platforma:
PS3, X360

Razvojni tim:
Ubisoft Vancouver

Izdavač:
Ubisoft

Internet adresa:
<http://bit.ly/ch3r2k>

Domaći distributer:
www.extremecc.rs

Maloprodajna cena:
4499 dinara

Možda ovo i ne zvuči naročito uzbuđljivo, ali to i nije bitno ako je igra uzbuđljiva i zabavna... Što i jeste, na momente. No, hajde prvo da kažemo par reči o tehničkim detaljima. Što se zvuka tiče, u pitanju je čist prosek koji koliko toliko pruža prihvatljivu atmosferu. Pošto se utakmice odigravaju bez publike, fali ta graja u pozadini i tupi udarci lopte isuviše dominiraju. Grafika je nešto bolja. Igrači su predstavljeni pomalo kariaturalno, ali dovoljno liče na sebe i mogu se raspoznati na terenu. Tereni izgledaju prihvatljivo, ali ništa više od toga. Boje su naglašeno isprane i to najviše smeta prilikom igre.

Ili bar najviše smeta, kada su tehnika-rije u pitanju... Kada odemo na teren i počnemo sa igrom smetaju neke druge stvari. Kao što smo rekli, jedan tim ima pet igrača (četvoricu u polju i golmana), ukoliko igramo kampanju, tim je sastavljen od igrača kog pravi- te od nule po želji, i koji ima ulogu

kapitena, a ostatak popunjavaju neki randomi smešnih osobina. Tokom svake utakmice dobri potezi donose pure poene, koje je kasnije moguće koristiti za unapređivanje kapitena. Ostale igrače nećete unapređivati nego menjati onima koje otključate u toku utakmice. Na primer, da biste u timu imali Rooneya, morate da pobedite Englesku i pritom uputite 15 udaraca na gol. Pored tih zanimljivih zadataka za otključavanje igrača (dolaze iz 17 reprezentacija, među kojima nema Srbije, ali ima Hrvatske, kao i iz nekoliko timova sastavljenih od legendarnih fudbalera), i nove stadione (odnosno terene) ćete otključavati vremenom. Umesto klasičnih liga, igraćete ili pojedinačne utakmice sa posebnim zadacima (utakmica od 3 ili pet minuta, utakmicu u kojoj treba da preokrenete

rezultat za jedan minut i s lično) ili male lige i kupove od četiri učesnika.

I sve je to prilično zabavno. Ali, kada jednom obrnete kampanju, stvari koje se dešavaju na samom terenu postaju dosadne. Jednostavno, za igru koja bi trebalo da je neozbiljna, nema dovoljno specijalnih poteza (kao recimo u FIFA Street serijalu), zapravo, nema ih skoro uopšte, a i oni koji postoje su nebitni. Najbitnije je samo uvežbati prst tako da dugme za centaršut ili šut držite dovoljno dugo kako biste izveli pure udarac (ili centašut, jelte). Jednom kada to naučite, igra postaje zaista prelaka u duelima protiv AI-a. Nešto je drugačije kada je multiplayer u pitanju, ali i tu se vrlo brzo nauče sitne forice i pronađu pozicije na terenu koje čine utakmice dosadnim.

Teško je proceniti da li je igra zabavnija protiv AI-a ili živog igrača.



Dakle, Pure Football nije igra koja će vas držati prikovanim za LCD ekrane mesecima, već simpatična fudbalska arkada koju ćete izigrati u prvih par dana i posle joj se pomalo vraćati kada vam se ne igra ozbiljna simulacija ovog sporta. Srećom, to je oprav-

dano činjenicom da igra nije naslov sa punom cenom, već od svog prvog dana udara na budžet PS3 ili X360 rangove. Naravno, ako vas fudbal inače ne zanima, Pure Football vas sigurno neće učiniti zaljubljenicima.





UFC UNDISPUTED 2010

Želite li da butete borac?

90



- ✓ Unapređenja u svakom pogledu
- ✓ Odličan online mod
- ✗ Popularni borci su nerealno jači
- ✗ Metal i rock muzika je zamenjena generičkom

Uspes prošlogodišnje verzije UFC Undisputed-a iznenadio je igračku industriju, MMA fanove pa i sam THQ, sa četiri miliona prodatih primeraka bio je to jedan od najbolje prihvaćenih novih naslova 2009. godine. Verzija za ovu godinu donosi mnogo više od proširene liste boraca, unapređenja ima u skoro svakom aspektu igre, tako da je UFC Undisputed 2010 pravi usavršeni nastavak a ne

samo godišnji update kao što navikli u nekim drugim sportskim serijalima.

Lista boraca u UFC 2010 sadrži preko 100 imena sadašnjih i nekadašnjih UFC zvezda, samo u PS3 verziji dodato je i par old-school legendi (Royce Gracie, Jens Pulver i Dan Severn), dok su se uz preordere iz GameStopa dobijali novi likovi iz Ultimate Fighter sezone 10, UFC-ovog reality

show-a. Mada i bez njih izbor boraca je poprilično kompletan sa preko 100 likova sa svojim unikatnim atributima i setovima poteza, daleko raznovrsnije od 2009. Borci sada deluju još uverljivije jer su mnogima dodati njihovi unikatni završni potezi snimljeni motion capture-om.

Na svakom aspektu igre je rađeno u prošlih godinu dana, a najveće una-

Platforma:
Xbox360, PlayStation3

Razvojni tim:
Yuke's

Izdavač:
THQ

Internet adresa:
www.ufcundisputed.com

Maloprodajna cena:
Oko 60 evra

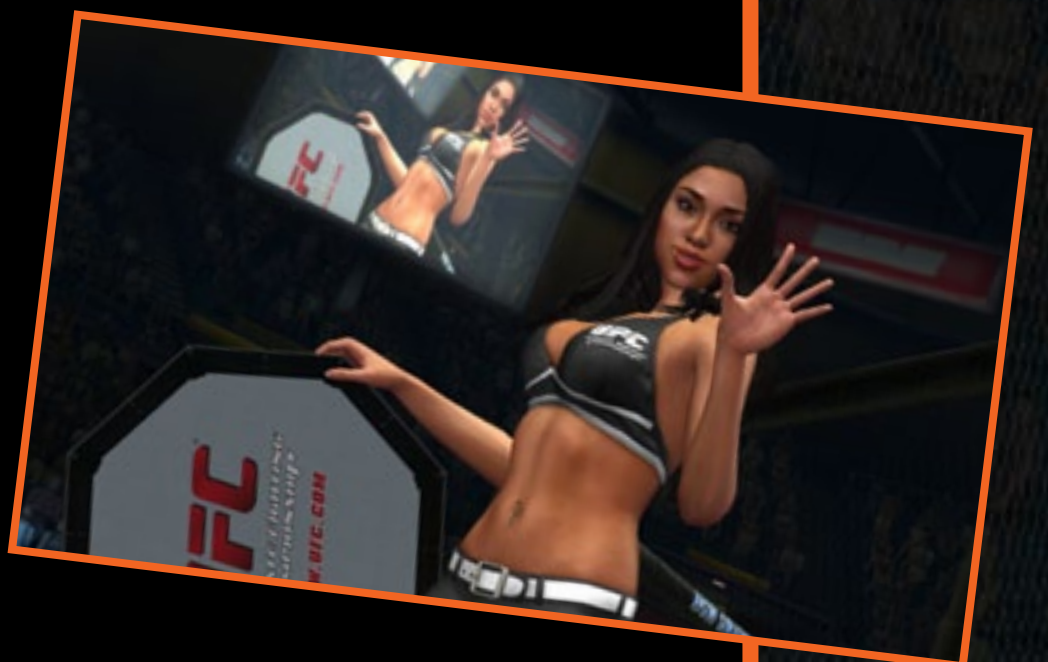
predenje je autentična UFC prezentacija, tako da meniji i grafika pre i posle borbi sada izgledaju baš kao na trenutnim UFC ppv događajima na TV-u. Online mod je mnogo složeniji sa kompletno novim online community sistemom u pozadini, single player karijera za kreiranje borca je drugačije odrađena a tu je i par novih modova u kojima ćete moći da igrate sa vašim omiljenim licenciranim UFC borcima. Pored uobičajenog exhibitiona za jednog ili dva igrača u lokalnu tu je sada i tournament mod idealan za organizovanje lokalnih turnira za više igrača, sa kompletno odrađenim bracketima. Ultimate Fights mod su reprodukcije klasičnih UFC mečeva u koje su ovoga puta uključeni i build-up snimci pre borbi. Title mod je sličan arkadnim modovima iz borilačkih igara, gde sa licenciranim borcem napredujete do osvajanja šampionskog pojasa da bi ga posle branili u title defence modu.

Stari igrači će primetiti da je 2010 dosta teži od 2009, ali tutoriala je ovoga puta više i njihovo prelaženje će biti obavezno bilo da ste masterovali prošlu verziju ili ulazite u oktagon po prvi put. Složeni sistem iz prve verzije je ostao ali je modifikovan, igra je sada dosta brža, kontrole u klinču i u parteru su drugačije, iznenadni knockout-u su smanjeni dok su iznenadne predaje u submission zahvatima povećane. Sada je moguće koristiti kavez za zakucavanje protivnika o isti, a borbe se mogu završiti i tehničkim knockout-om usled povreda ili većih posekotina.

Novi igrači mogu uzeti jače likove kao što su Brock Lesnar, Shane Carwin ili Rampage Jackson i na najmanjem nivou težine pritiskati nasumično udarce, ali protiv malo iskusnijih živih igrača ili kompjutera na višim nivoima težine neće imati nikakve šanse jer je sistem veoma složen i omogućava dosta inteligentnu igru.

Sa grafičke strane UFC 2010 se i ne razlikuje mnogo od svog prethodnika, mada je par likova dobilo skroz nove modele ili updateovanu odeću, a tu su i raznovrsne arene koje čine da 2010 izgleda svežije. U svakom slučaju UFC je i dalje je na samom vrhu kada je realizam u pitanju, modeli su veoma detaljni, borci se tokom borbe znoje, dobijaju vidljive povrede i krvare baš kao u pravim borbama. Glasovi komentatora su osveženi novim komentarima i ukoliko ne ponavljate iste poteze mogu zvučati dosta realistično, jer praktično nikada ne prestaju da pričaju.

Sveukupno UFC Undisputed 2010 nudi sasvim dovoljno sadržaja da privuče ponovo sve igrače prvog dela, MMA fanove ali i igrače zainteresovane za borilačke igre sa veoma dubokim i strogim sistemom. Da li će EA sa svojom prvom MMA igrom uspeti da poljulja tron UFC-u ostaje da se vidi, ali ukoliko to motivise THQ da sledeće godine izbaci još kompletniji nastavak Undisputed-a svi ćemo biti na dobitku.





Shibu - jedan od novih likova koje možete da vodite



NO MORE HEROES 2: DESPERATE STRUGGLE

Povratak jednog od najunikatnijih Wii naslova

87



- ✓ Mini igre i sporedni zadaci u osmobičnom fazonu!
- ✓ Nenadmašna atmosfera i zabavna priča
- ✓ Vizuelne karakteristike igre i dizajn
- ✗ Problemi sa kamerom
- ✗ Ne koristi se pun potencijal kontrolera
- ✗ Pri kraju repetitivna sa neprijateljima

Svi oni koji su govorili da Wii poseduje paletu igara namenjenih samo porodičnoj zabavi i mlađim igračima, bez ijednog zapaženijeg naslova za zreliju publiku, ostali su zabeleženi pojavom prvog No More Heroesa. Ovaj naslov karakterisale su ogromne količine krvi, brutalne akcije i seksualne teme, zapakovane u zanimljivo ostvarenje koje je, pri tom zabeležilo zavidan uspeh.

Desperate Struggle nastavlja sa oporbanim receptom i smešta radnju u gradić Santa Destroy, u trenutku

kada se Travis Touchdown nakon tri godine vraća u ovo mesto. On se susreće sa likom koji želi da osveti ubistvo svog brata i borba postaje neminovna. Kada ga savlada, Sylvia, organizator prethodnog turnira, upada u scenu obavestavajući Trvisa da je na 51. mestu i tu nas NMH2 vraća na stari cilj – borbu za prvu poziciju.

NMH2 nije toliko različit u odnosu na prethodnika, jer je sistem borbi i napredovanja isti kao ranije. Glavni junak se i dalje obračunava sa laskerskim katanama, kojih sada ima

četiri tipa i koje moraju da se pune s vremena na vreme. Sa agresivnijim napadom popunjava se i skala za specijalne poteze, a završni udarci aktiviraju slot mašinu, na kojoj, ukoliko se ostvari dobitak, glavni junak može da se pretvori u tigra, sve u cilju što lakšeg odstranjivanja napadača. Svakom okršaju nekoga ko je ispred Trvisa na top listi prethodi zagrevanje u obliku tabanja obezbeđenja i ostalih podređenih, što uglavnom ne predstavlja veliki problem. Zatim sledi sam duel, koji se u velikoj meri razlikuje od protivnika do

Platforma:
Wii

Razvojni tim:
Grasshopper Manufacture

Izdavač:
Rising Star Games

Internet adresa:
<http://bit.ly/6Oehmj>

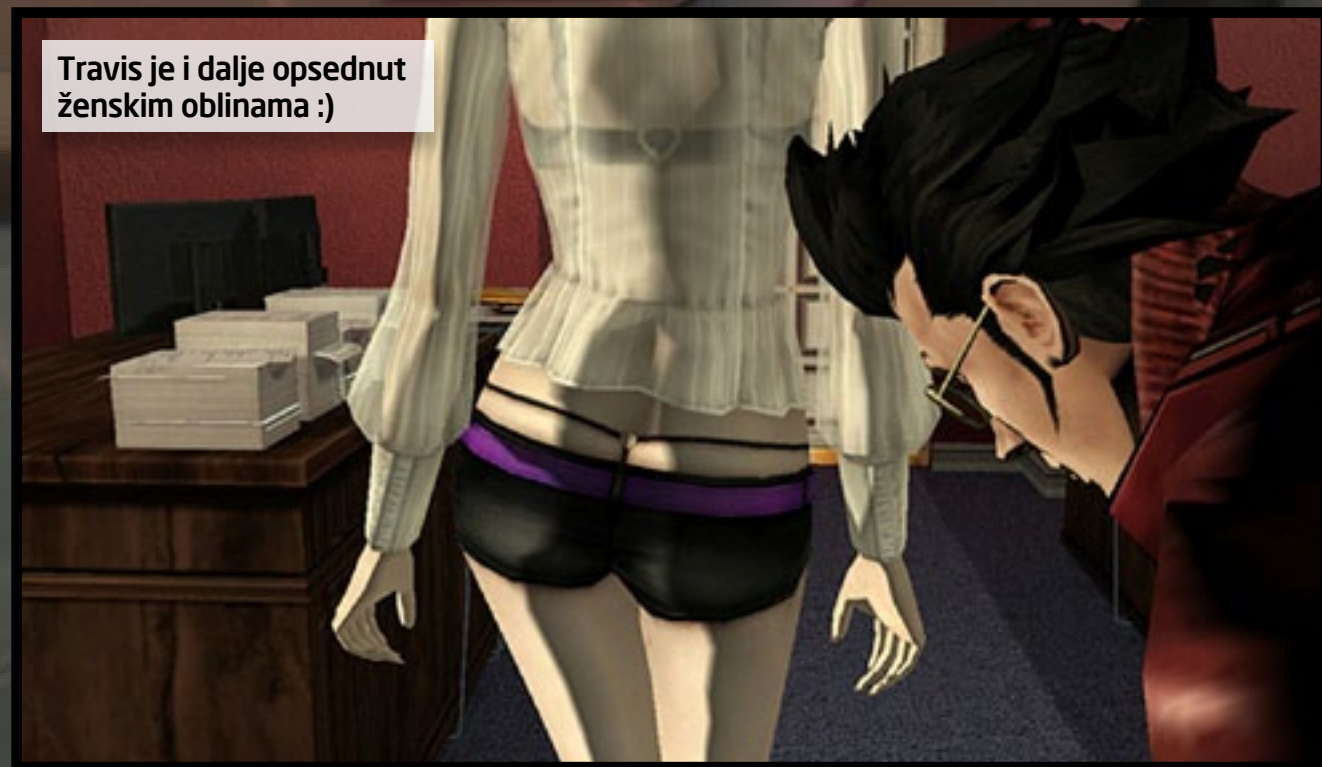
Domaći distributer:
www.compland.rs

Maloprodajna cena:

Suda 7 je objavio da je
izvukao maksimum iz Wii
konzole sa NMH2 i da
nastavak neće raditi za nju...

...Ali je rekao i da planira
da radi sledeći naslov
samo za Nintendov
budući sistem

Travis je i dalje opsednut
ženskim oblinama :)



protivnika i retko kad podrazumeva samo jednostavno mahanje oružjem.

Iz igre je izbačen free-roaming i menjanje lokacije se vrši direktno sa mape, što je promena vredna hvala, jer je manevrisanje motora bilo dosta loše odrađeno u prethodniku. Finansije su takođe doživele pozitivnu promenu, jer se učestvovanje na turniru više ne naplaćuje, pa sva sredstva koja zaradite možete da trošite bez brige. Novac se zarađuje obavljanjem sporednih zadataka, koji su predstavljeni u potpunom osmobitnom stilu, vraćajući vreme

u doba NES konzola. Mini igre podsećaju na neke već viđene igre tog perioda, ali sa zanimljivim idejama i retko koja će vam biti dosadna. Pored ovih postoji još veliki broj mini igara i toliko toga može da se radi da ćete ponekad zaboraviti na glavnu priču i Sylvijsine zahteve.

Travis Touchdown definitivno neće biti junak naredne igre

Desperate Struggle uvodi i dva nova lika koje možete da vodite – Shino-bu i Henryja. Oboje se u razlikuju od

Touchdowna po novim mogućnostima, kao što su skok kod Shibu, što dodatno obogaćuje doživljaj naslova. Nažalost, njih je moguće voditi u svega dve sekcije. Uprkos tome što igra nagoveštava da će se glavni lik boriti sa pedeset protivnika, njih zapravo ima negde oko petnaest, a za kompletiranje ove misije biće potrebno nešto više od desetak sati. To je pristojno trajanje, jer će pri kraju početi da zamaraju borbe sa „pratnjom“ glavnih negativaca.

Celokupan doživljaj je lepo zapakovan u veoma dopadljiv „retro NES“

stil sa cell-shading grafičkim endžinom koji je impresivno pomerio granice za nadolazeće Wii naslove. Lokacije na kojima će se odvijati akcija su često zanimljive, a čini se da je posebna pažnja posvećena i dizajnu negativaca. Muzika oduševljava, poput endžina, kombinovanjem jednostavnih, ali melodičnih, osmobitnih numera i modernih pank i rok pesama. Utisak pomalo kvari skroman fond izgovorenih rečenica protivnika, pa će se veći deo njih ponavljati previše često, a pri tom, glasovna gluma je mogla da bude i uverljivija. Pomalo nekontrolisana kamera je

jedna od retkih stvari koje bi smo mogli stvarno da zamerimo naslovu, jer će se dešavati da odluta. Takođe, po ugledu na Red Steel 2, kontrole su mogle biti preciznije i više oslonjene na Wiimote, ali i u ovom obliku sve funkcioniše sasvim dobro.

Ukoliko mislite da ste do sad videli sve što industrija igara može da ponudi, kao i da današnji naslovi ne poseduju kvalitet i originalnost izdanja od pre 15-20 ili više godina, onda morate da probate No More Heroes 2. Poput prethodnika, neće vas ostaviti ravnodušnim.

Jedan od zadataka u prethodniku, sada prikazan kao osmobitna mini igra



Dve katane, korisno novo oružje u igri



Vršimo servisiranje i flashovanje Xbox 360, sređujemo RRoD na Xbox 360, čipujemo PS 2, Nintendo Wii i Nintendo GameCube, flashujemo Sony PSP

KONZOLA.RS





Neograničeno dobar

Jedan hosting za sve vaše sajtove

Eunet Unlimited hosting ponuda Vam omogućava da neograničeno koristite resurse svog hosting servisa, bez obzira da li je u pitanju prostor na disku, Internet protok ili e-mailovi.

10 sajtova po ceni jednog

**Neograničen protok
Neograničen prostor**

Hosting 2.0



MEGA MAN

Kad fanovi zaigraju

Medij:

Film

Adresa:

www.megamanfilm.com

Režiser:

Eddie Lebron

Glumci:

**Jun Naito, Jeanie Tse,
Edward X. Young,...**

Trajanje:

...predugo.

Retko kada ćete imati prilike da naletite na ovakav naslov, a još fan made. Upravo zato je i veoma težak za neko objektivno ocenjivanje. No, potrudimo se.

Odakle početi, odakle početi...pa ajdmo od početka. Svi koji treba da znaju, znaju ko je MegaMan (Rock-Man u Japanu). Oni koji ne znaju, ili nek proguglaju ili nek se zadovolje sledećim kratkim objašnjenjem – MegaMan je glavni kibernetički lik u istoimenim igrama koje datiraju od 1987. Neki delovi su kulturni, neki ne toliko. Ovaj fan film je rađen po prvoj toj igri, iz 1987 i baš je ono, od fanova za fanove. Upravo zbog toga je na trenutke negledljivo, a opet zanimljivo.

Radnja je standardna, posle kojekakvog uvoda u celu priču, otkrivamo i glavne likove – Dr. Tomasa Lajta, Rol, Dr. Vajlija i naravno MegaMena. I ovde kao i u igri, Dr. Vajli se nešto istripuje i pusti ostale kreature na svet, a i to su ikone iz igre kao što su Blue, GutMan, CutMan itd. Oni se tu nešto kao đoraju laserskim zracima, vatrom i sličnim sajber oružijem.

E sad, to sve gore nije zanimljivo, štaviše, pomenuti Edi Lebron je samo dokazao da ako ćeš da pretačeš igru u film, moraš i priču da prilagodiš velikom (malom) ekranu. Ovde je priča bukvalno prenesena iz igre, što bi i kudikamo bilo kul, da je ovo 1987! Ali nije, i taj scenario je odavno izlisan

sa svih mogućih strana. Opet, i sa lošim scenariom je ponekad moguće napraviti ok film...pod uslovom da imate neograničen budžet, koji Edi nije imao (ako je uopšte imao). Tu i leži početni problem ovog naslova, MegaMan je previše nadrealna stvar da bi mogla da prođe sa jeftinim efektima i kostimima napravljenih od štitnika za hokej i sličnih elemenata iz sportskih prodavnica. A 'ajde kostimi, nego i šminka. Izgled Dr. Vajlija je odvratno neoprostiv. Iako likovi nisu doživeli neki redizajn vredan pomena ipak su pomenuti kostimi možda čak i ispod onih spandeks overallki što furaju Moćni Rendžeri.

Ali dobro, kao što smo već rekli, sa-

mim tim što je fan made film, teško ga je realno sagledati. Ok, nisu imali para, pa izgleda bezveze. Ok, pravili su ga fanovi, koji mahom, nikad nemaju mnogo mašte, pa ni priča nije sad nešto spektakularna. Sve te stvari mogu da prođu ako ih stavimo u okvir "fan made film". Ali...neoprostiv problem je sklop tih nedostataka minimalno budžetskog filma plus katastrofalna gluma. Bukvalno, katastrofalna, sem naglaske i glasa Dr. Vajlija, sve ostalo je apsolutni hardkor, treš. Glavni glumac koji glumi Megamena, Džun Naito deluje kao apsolutni retard. Al' dobro, on kao veštačka kreature koja možda tako i treba da izgleda, što nikako ne opravdava jezičvo lošu glumu svih ostalih likova kao



što su Dr. Lajt ili ona novinarka. Na to kada se doda gorepomenuto i onda još loša fotografija (za koju nećemo kriviti digitalne kamere, jer su sa mnogo gorim budžetom i kamera-ma, napravljeni neki epskiji naslovi) dobijamo jedan previše nepotreban filmić, koji predugo traje, ništa bitno ne pruža niti čak opušta u najgorem slučaju. Zbog svega toga, na trenutke kada zaboravite šta (a i zašto?) gledate učiniće vam se da gledate neki treš XXX naslov B produkcije (ili je to možda samo do autora ovog teksta koji je navikao na pomenute filmove).

Nekako da sumiramo ovaj peršun od filma. Ideja je na mestu i poprilično je dosledna originalnoj igri, nažalost, izvedba je loša, veoma loša. Sem nekog prijatnog osećaja od par minuta (sekundi) koji se javlja kada prvi put vidite sve likove u ful opremi i par simaptičnih fora, film uglavnom smara i možda ćete zaspati. Ako ste fan MegaMan-a, pogledajte film za džabe na sajtu. U suprotnom, ne trošite ni vreme ni struju na ovo, jer ne poseduje čak ni smešne elemente treš filmova.





PRINCE OF PERSIA: THE SANDS OF TIME

Filmovizovanje epskog gejming naslova

Medij:
Film

Adresa:
<http://bit.ly/a6AqVG>

Režiser:
Mike Newell

Glumci:
Jake Gyllenhaal, Gemma Arterton, Ben Kingsley, Alfred Molina....

Trajanje:
116 minuta

Još davne 2004. Godine, Džeri Brukhajmer je podneo zahtev za otkupljivanje prava za snimanje ovog filma. Godine su prošle, a zvezde su se nekako poređale i film je snimljen i to mahom (ili ne) sa povećim delom ekipe odgovornom za Pirate sa Kariba. Pa će upravo zato biti dosta poređenja ovog filma sa tom trilogijom.

Mnogi kritičari su dodali da izbor glumaca za mladog princa nije najbolje rešen. Mada autoru ovog tek-

sta multižanrovski Džejk Gilenhal je sasvim fer izbor. Od otupelog Doni Darka, blentavog Babiljoja do vođenja vrele ljubavi sa Džokerom na Broukbek planini, Džejk ulazi u kožu princa od Persije, koji sada ima i ime – Dastan. Scenario je pisao Džordan Mečner (krator PoP serijala), a film je donekle inspirisan igrom iz 2003 godine, mada je uglavnom dosta stvari izmenjeno, pa ne liči uopšte. Da li je to dobro? Pa najverovatnije jeste, jer pimeri gde je igra 100% smeštena u film nisu baš najsvetliji.

Priča ide nekako ovako – Persijski kralj je usvojio nekog malog beskućnika (Dastana), koji posle 15 godina sa svoja dva polubrata, punokrvna princa i stricem (Ben Kingsli), ide preko zemlje goleme u sveti grad Alamut da reše pitanje oko nelegalne prodaje oružija njihovim neprijateljima. Ovde moramo dodati da najstarijeg brata – Tusa, glumi Ričard Kojl, poznatiji kao Džef iz serije Parovi (Coupling), a vrtićemo se na to kasnije. Naravno, tu je i lepa princeza Tamina od Alamuta koju glumi Dže-

ma Arterton (HOT!). Ona je takođe čuvar Bodeža Vremena kojim nosilac istog može vratiti vreme unazad. Za dalju razradu, moraćete da pogledate film, a mi ćemo se truditi da u daljem tekstu ne pravimo spojlere.

Efekti su poprilično dobri, a izgled grada Alamuta je 100% kako treba. Tu ipak nije kraj priče o atmosferi, iako je ona iz igara lepo prenešena, na trenutke ćete pomisliti da nekako fali nešto. Na primer, nema stvarno memorabilnih scena koje oduzimaju



dah svojom epskošću (ili su jednostavno kratkog daha), a za to je u većini slučajeva zaslužno preterano korišćenje CGI-ja. Dosta vremena ćete imati utisak da je ovaj film u stvari Alladin+Pirates of the Caribbean. I to i jeste neki cilj ljudi iz Diznija, da naprave novu filmsku franšizu tog tipa. Da li im uspeva, vreme će reći. Džejk Gilenhal je stvarno ok kao princ Dastan, jedino što tu i tamo izvalite taj njegov trejdmarkovani blentavi izraz lica plus te njegove lude oči, pa onda ... jednostavno, zbunite se. PoP style akrobacija ima ali to je i jedan od većih minusa u filmu. Ima ih na dosta mesta tokom

filma ali uglavnom nisu upečatljive (iako izgledaju dobro), a kad jesu, praćene su nekim treš slo-mo trenucima koji izazivaju "Ma daaaaaj" efekat kod gledaoca. Izgleda da se režiser ipak odlučio za kvantitet, a ne kvalitet što se tiče predstavljanja akrobacija. Pored tih slo-mo momenta, ima još par cheesy trenutaka tokom filma ali nisu mnogo upadljivi.

Možda, takođe malo bezvezni deo cele priče je što svi u filmu parlaju sa nekim Britanskim akcentom (isto kao i u Piratima sa Kariba). Dobro, sem Džejka svi su ostali glumci Britanci, ali opet, nekako čovek stekne utisak

da su u prošlosti svi pričali tako. A da ne izvučete ovo iz konteksta, ali fali stvarno neki muslimanski feel celoj stvari. Neretko smo sticali utisak da u stvari gledamo gomilu Engleza obučenih u smešnu odeću umesto Persijance (što i jeste istina). Muzika takođe ne pomaže, iako je kvalitetna, ima previše generički vajb za razliku od one u igrama. I onda kada još izvalite da je Džef iz Parova tu, zapitate se da li će Brukhajmer u neku tamo narednu Pirateswannabe trilogiju dovesti i lika što je glumio Patrika da glumi tako neku sporednu ulogu.

Pored tih manjkavosti, The Sands

of Time je stvarno ok film. Nije vrhunac filmskog stvaralaštva ali je sasvim fer za letnji blokbuster. Iako na trenutak kada razmislite o komercijalizaciji u zadnje vreme svega što iole вреди nešto, možda ćete smatrati ovaj film nebitnim. Ali najverovatnije nećete reći da je loš film. Priča je sasvim ok sastavljena, mada smatramo onu iz igre dosta boljom, pogotovo jer sadrži monstrume i demone. O nastavcima još nema reči, mada će ih najverovatnije biti.

Ukupan doživljaj ovog filma bi bio odprilike kao kad smo mi kao mali gledali nekog Indijanu Džonsa, a za

starije će biti krajnje pitak film, mada neće premašiti Indijanu Džonsa nikako. Pa bilo da ste fan ili ne, vredi pogledati film. Doduše, ako ste nerdfan, onda vas neće zadovoljiti ništa sem nečega što je fanmade (kao nesrećni MegaMan), a opet i to vam neće ležati jer ga niste vi napravili. Bilo kako bilo, ako niste bili sigurni da' vam paše ovaj film, pogledajte ga bar još jednom za svaki slučaj. Jer The Sands of Time film koji je izašao u isto vreme kada i nova multiplatformska igra, The Forgotten Sands, će zajedno predstavljati jedno lepo osveženje ovoga leta.

Razer porodica, pored prepoznatljivog logoa sa tri zmije, svakako je dobro znana i po karakterističnom izgledu svojih miševa, gde se Razer Emperor nimalo ne razlikuje. Oni ga opisuju kao „ergonomski laserski gaming miš“ što je u suštini velika istina. Međutim, ono po čemu se ovaj uređaj razlikuje od drugih jeste 3,5g laserski senzor, kao i čitavih 5600 dpi koje proističu iz toga.

Sjajni „neklizeći“ tasteri

Kada smo rekli ergonomski, mislili smo naravno, za dešnjake, pa još jednom skrećemo pažnju na to da se ovaj, kao i većina drugih gaming miševa, ne može lako koristiti ako vam je dominantna ruka leva, pa ćete tu morati da potražite alternativu. Miš, veoma jednostavnog ali efektnog dizajna, poseduje levi i desni taster, isijavajući točkić u formi srednjeg tastera, zatim dva dugmeta tik uz sam točkić kao i dva koja se nalaze na mestu gde vam prirodno naleže palac. Ovi tasteri potpuno su konfigurabilni pa ih možete koristiti



kako vama odgovara. Kao tastere za brzu promenu oružja, za kupovinu, za brzu komunikaciju sa saborcima

itd. Ono što nam se posebno dopalo kod glavnih odnosno levog i desnog tastera jeste činjenica da je materijal upotrebljen za izradu skoro pa „gumiran“ odnosno onemogućava da vam prst lako sklizne sa tastera, na taj način sprečavajući neugodne situacije kada u sred žustre akcije ne uspete da pritisnete željeni taster jer vam je prst „otišao“ predaleko.

Specijalno „prepleten“ kabl dugačak je preko 2 metra čime donosi dovoljno prostora za razvlačenje od kućišta koje je najčešće na podu, pa sve do vašeg radnog, ili bolje rečeno igračkog stola, a sistem izrade i upotrebljeni materijal sprečavaju, odnosno bolje rečeno minimalizuju uvijanje kabla. Ono ne samo da kvari estetski ugođaj i da može smetati prilikom igranja, već dovodi i do toga da se konektor unutar kabla prekine, time čineći miša potpuno beskorisnim. A kao što smo navikli na ovakvim periferijama, USB konektor je pozlaćen.

Senatus Populusque Romanus

Na Emperoru se nalazi i „on-the-fly“ promena osetljivosti, što je posebno važno za igrače koji koriste različita podešavanja u skladu sa tim koje naoružanje trenutno nose u rukama. A kada govorimo o kustomizaciji, sa donje strane miša se nalazi „Profile“ dugme, čijim klikom menjate profile (podešavanja, osetljivost, kontrole tastera), pa na taj način ili sami možete imati različita podešavanja za različite igre, ili možete uspešno deliti Emperor sa recimo

RAZER EMPERATOR

Emperor Kreki

mlađim bratom. Naravno, svi profili čuvaju se unutar miša, na internoj memoriji, pa zbog svega toga ovom Razeru nisu potrebni nikakvi drajveri.

Miš koji donosi 5600DPI

Ukoliko tražite odličnog gaming miša, Emperor može biti rešenje za vas, ali ga pre toga svakako isprobajte, da proverite da li vam „leži“.

Vrsta hardvera:
Miš

Uređaj:
Razer Emperor

Kontakt:
www.execentar.com



BIOSTAR TA890FXE

Najbolje što AMD nudi

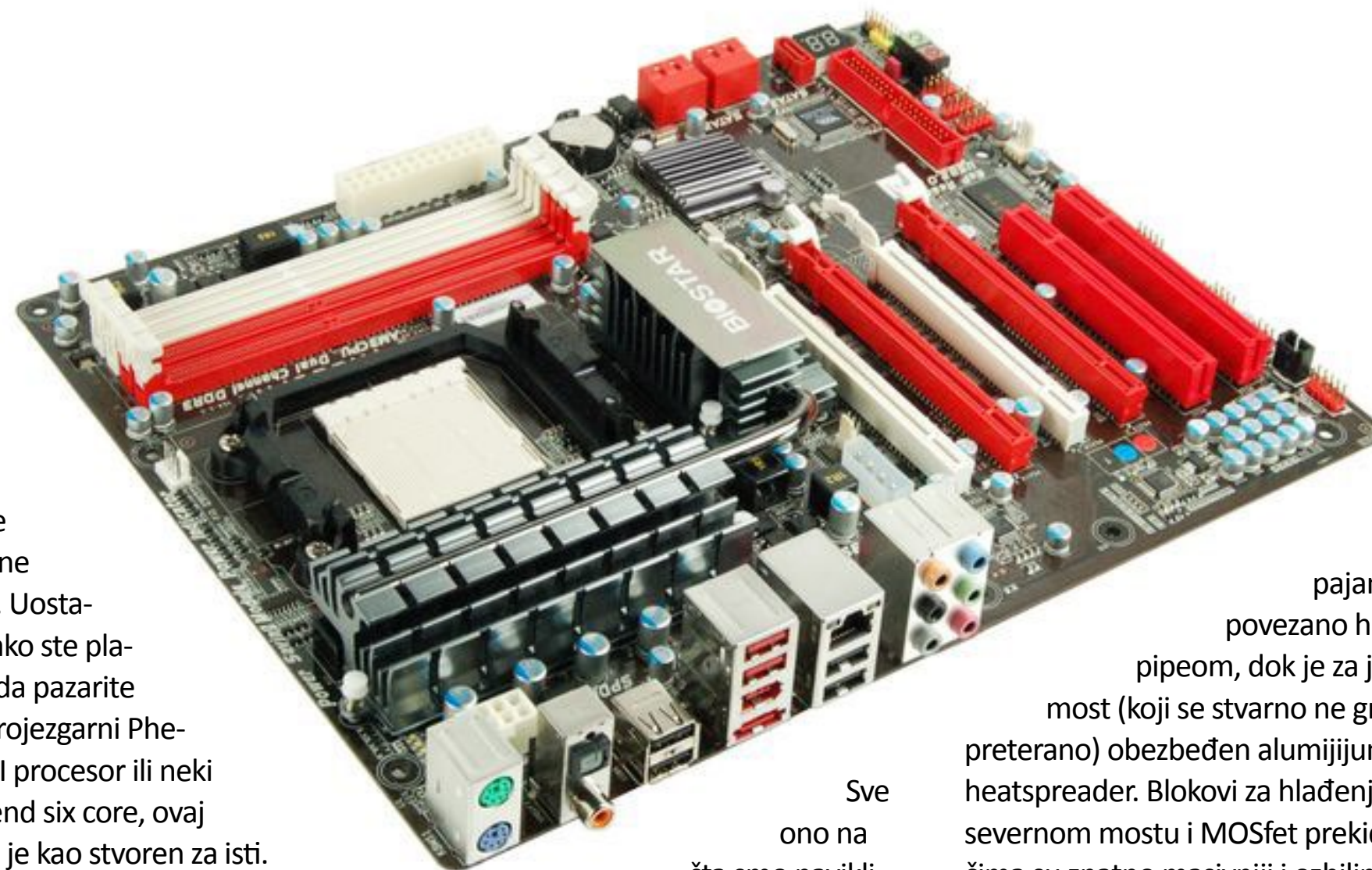
Vrlo dobro poznata T Serija Biostar matičnih ploča odlikuje se kako pristupačnom cenom, tako i odličnim kvalitetom komponenata i dobrim performansama. Novi AMD čipset, zasijao je u punom sjaju i u Biostar verziji, kroz model 890FXE.

Za razliku od 890GX čipseta 890FX nema integrirani Radeon 4290, što je omogućilo oslobađanje većeg broja PCIe linija, pa će SATA III kontroler moći da se pokaže u pravom svjetlu. S druge strane ostavilo se prostora i za CrossFireX, pa ćete moći da povežete nekoliko grafičkih karti, a zahvaljujući dovoljno PCIe linija transfer će se obavljati zadovoljavajućom brzinom. Na žalost, ni najjača verzija AMD čipseta trenutno ne raspolaže integriranim USB 3.0 kontrolerom, pa će oni kojima su ovakvi portovi potrebni morati da se oslone na nezavisna rešenja kao što je široko korišćeni NEC kontroler.

Ovaj Biostar model je zamišljen kao pristupačna verzija trenutno najbolje AMD ponude. Kao takva sigurno je namenjena entuzijastima sa ne tako dubokim džepom, a s obzirom da se radi o modelu T Serije ne sumnjamo u kvalitet komponenata i performan-

se ove matične ploče. Uostalom, ako ste planirali da pazarite četvorojezgarni Phenom II procesor ili neki high end six core, ovaj čipset je kao stvoren za isti.

Sve ono na šta smo navikli kod modela T serije je tu. Dobar raspored komponenata na PCB-u, bogata oprema, oklopljeni kondenzatori, kvalitetniji materijali...



Sve ono na šta smo navikli kod modela T serije je tu. Dobar raspored komponenata na PCB-u, bogata oprema, oklopljeni kondenzatori, kvalitetniji materijali... Napajanje procesora je izvedeno preko šest odvojenih faza, dok je memorija opremljena sa dvofaznim sistemom filtriranja struje. Konektor sa osam pinova nalazi se tik uz zadnju stranu I/O panela i služi za dodatno napajanje procesora, posebno prilikom overkloka. Hlađenje čipseta

i napajanja je povezano heatpipeom, dok je za južni most (koji se stvarno ne greje preterano) obezbeđen aluminijski heatspreader. Blokovi za hlađenje na severnom mostu i MOSfet prekidačima su znatno masivniji i ozbiljniji i garantuju da će adekvatno disipirati

Za razliku od 890GX čipseta 890FX nema integrirani Radeon 4290, što je omogućilo oslobađanje većeg broja PCIe linija, pa će SATA III kontroler moći da se pokaže u pravom svjetlu

Vrsta hardvera:
Matična ploča

Uređaj:
Biostar TA890FXE

Kontakt:
www.telix.rs



Specifikacije

Proizvođač	Biostar
Oznaka	TA890FXE
podržani soketi	AM2/AM3
Severni most	AMD 890FX
Južni most	AMD SB850
Memorija	4 x DDR3, max 1600 MHz
CrossFire podrška	da
SATA/ATA podrška	5 x SATA 6 Gbps, 1 x eSATA, 1 x IDE
Konektori	4 x PCIe 16x, 2x PCI, 12x (6+6) USB 2.0, S/PDIF + coaxial out + 6 x analog audio, 2x(1+1) Firewire
Cena	oko 14.500 RSD
Kontakt	www.telix.rs

toplotu. Oko podrške za procesore ne morate brinuti te će skoro svi Athlon i Phenom procesori (obe generacije) raditi kako treba na ovoj ploči.

I/O panel ima dovoljno konektora, pa se, pored šest USB 2.0, optičkog,

koaksialnog i analognih audio izlaza našlo mesta i za eSATA i FireWire. Na žalost USB 3.0 je izostao, ali to treba posmatrati sa strane da je cena matične ploče zbog toga osetno niža. U paketu dolazi i CrossFire most, a za dodatno napajanje grafičkih karti

na ploču je izveden molex konektor. Donji desni ugao pored onboard power i reset prekidača poseduje i post ekran preko kojeg se mogu dijagnostikovati problemi prilikom rada, što će overklokeri i entuzijasti jako umeti da cene, a nama je svako ko dobro došao prilikom overkloka.

Za one koji su navikli na raspored menija u BIOS sekciji Biostar matičnih ploča neće biti problema, dok će drugi reći da se radi o konfuznom rasporedu istih, posebno jer se sva podešavanja za overklok ne nalaze u jednom već su rezbijena u nekoliko podmenija.

„BIO unlockING“ je podešavanje preko kojeg možete jednostavno probati da otključate neko od dodatnih jezgara na vašim proceso-

Rezultati testiranja

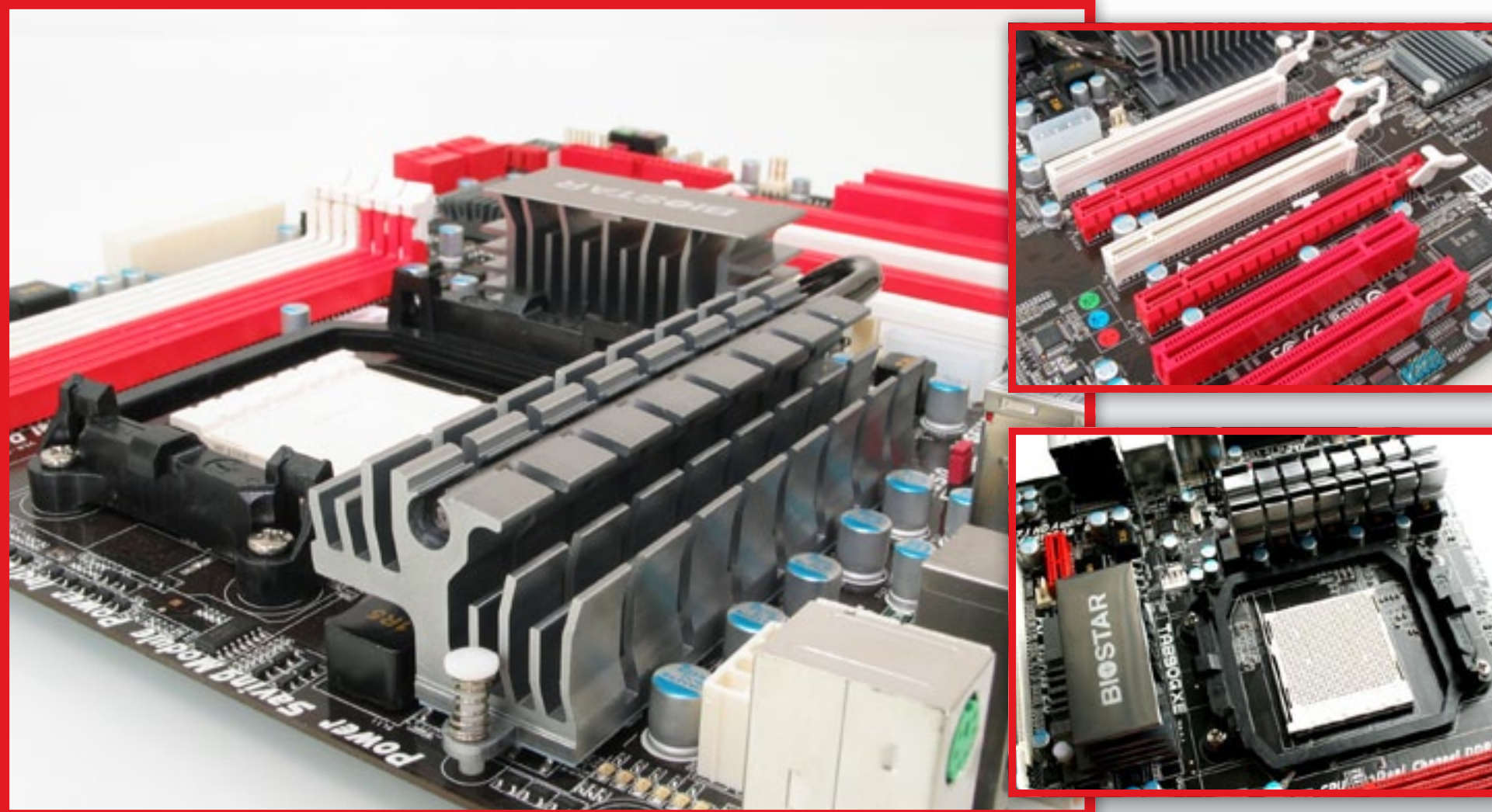
Rezultati testiranja	
	Biostar TA890FXE
7-Zip x64 4.65 kompresija - dekompresija	14.316 kB/s - 203.714 kB/s
Cinebench R10 CPU - xCPU	3.738 - 18.310
Everest Memory read	8.401
Everest Memory write	6.875
Everest Memory copy	10.566
Everest Memory latency	43,2 ns
3DMark Vantage CPU	13.564
World in Conflict 1280x1024 low	85 fps
Test konfiguracija: AMD Phenom II X4 965T, 2x2 GB DDR3 Geil Black Dragon 1800 MHz, ASUS Radeon HD 4850, Windows 7 64-bit	

Za one koji su navikli na raspored menija u BIOS sekciji Biostar matičnih ploča neće biti problema, dok će drugi reći da se radi o konfuznom rasporedu istih, posebno jer se sva podešavanja za overklok ne nalaze u jednom već su rezbijena u nekoliko podmenija

rima, a mogućnosti su krajnje jednostavne – uključeno i isključeno, pri čemu su prisutna podešavanja za posebna jezgra, fina kalibracija signala i dodata podešavanja, pa će oni najuporniji imati čime da se zanimaju, ako im automatsko otključavanje ne upali iz prve.

Kada su performanse i overklok u pitanju, Biostar nije postigao neki svetski rezultat, što je verovatno uslovljeno sa tek dve raspoložive verzije BIOS-a, ali ne sumnjamo da će se situacija popraviti u skorijoj budućnosti. Rezultati na default vrednostima su više nego dobri, pa smo sa njima itekako zadovoljni.

Konkurencija je, bar kada se radi o AMD ponudi 890FX čipseta tržištu predstavila svoja viđenja, sa kojima smo takođe imali prilike da se igramo, ali se čini da Biostar i pored nešto niže cene ne posustaje kada su performanse u pitanju. Odsustvo USB 3.0 portova za sad bar nećemo uzeti kao minus, ali bismo voleli da se Biostar malo potrudi i da na novije modele implementira dodatni kontroler, bar da bi se obezbedio bolji transfer podataka kada su nadolazeće tehnologije u pitanju. Cena, koja je i dalje ispod 150 evra nudi odlične performanse i vrlo dobru platformu za budući upgrade, pa ako ste želeli da pređete na novu generaciju AMD proizvoda evo preporuke sa naše strane za koju ploču da se odlučite.



Vrsta hardvera:

Grafičke karte

Uređaj:

**NVIDIA GTX 480, GTX 470,
GTX 465**

Kontakt:

www.nvidia.com

FERMI X3

Nova generacija nVidia

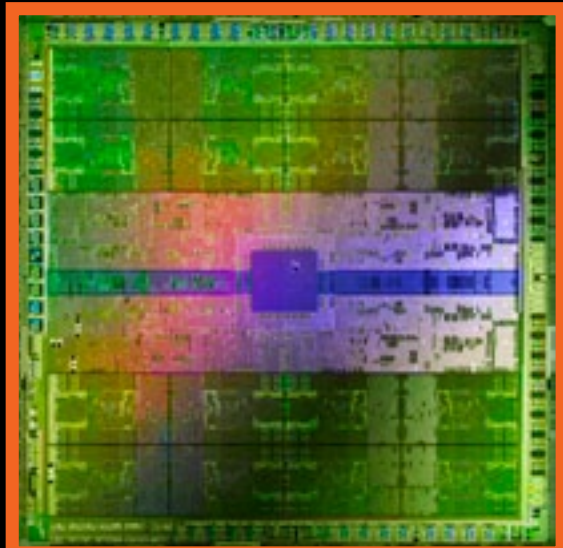
Iako je prošlo nekoliko meseci od kako su se prve grafičke karte sa novim nVidia Fermi jezgrom pojavile odlučili smo da sačekamo izlazak derivata koji su uvek bili bolje cenovno plasirani. Ovih dana do nas je došao i poslednji izdanak modela baziranih na GF100 (codename „Fermi“) jezgru, pa smo rešili da zasučemo rukave. Dobili smo sva tri nVidia predstavnika nove generacije – GTX 480, GTX 470 i GTX 465.

Konačno je dugo očekivani nVidijin DirectX 11 grafički akcelerator ugledao svetlo dana, i posle celih pet godina čekanja jedva smo čekali da ga upregnemo i da vidimo šta su inženjeri ovog giganta spremili svojim fanovima. Pre nego što se poigramo sa konkretnim modelima grafičkih

karti podsetimo se malo kako je išla priča oko novog nVidia jezgra.

GTX 480 I PRAŠINA OKO NJE

Iako su sve oči bile uprte u nVidiju nakon predavljanja ATI Radeon 5870 grafike, septembra '09, morali smo da se strpimo skoro celih sedam meseci dok se konkurencija nije smislila



da tržištu predstavi svoj odgovor. Naravno nije da oni nisu hteli da predstavljaju novi čip ranije, nego jednostavno rešenje koje su tada imali nije bilo dovoljno „ispeglano“. Celi veo tajne koji je obavijao predavljanje novog Fermija bio je neuobičajen čak i za kompaniju iz Santa Clare. U jednom trenutku, CEO nVidije, Jen-Hsun je predstavio vrlo sumnjivu „radnu“ verziju kartice, koja je najverovatnije trebala da smiri javnost. Naravno, verzija koja je prikazana nije bila verodostojna, te su zagriženi fanovi već nekoliko sati nakon predavljanja uvideli greške na ovom, već tada očigledno „mock-up“ modelu. Ubrzo nakon toga nVidija je izdala i specifikacije modela, ali se ispostavilo da ni one neće odgovarati konačnoj verziji karte, te da je ovo urađeno da bi se



Konačno je dugo očekivani nVidijin DirectX 11 grafički akcelerator ugledao svetlo dana, i posle celih pet godina čekanja jedva smo čekali da ga upregnemo i da vidimo šta su inženjeri ovog giganta spremili svojim fanovima

malo umirili potencijalni kupci i javnost. Iako verujemo da nVidia to nije želela, celokupna situacija doprinela je da se ova priča pretvori u bajku u kojoj je dečak vikao: „Vuk, vuk“. Već je svima bilo dosta i samo su čekali da se Fermi konačno pojavi. Na CeBIT-u su iza zatvorenih vrata novinarima pokazane konačne verzije GTX 480 modela, najjačeg predstavnika nove generacije koji je ujedno i trebao da bude vodeći, tzv. „flagship“ proizvod, a prisutni na sajmu su mogli da se uvere u performanse ovog grafičkog akceleratora kroz

nekoliko računara na štandovima, ali, naravno sve kućišta su bila zaključana i sa neprovidnim stranicama.

Dan kada su sve informacije oko Fermija bile dostupne javnosti je 26. maj.

PONOVNO MENJANJE NOMENKLATURE I ULAZAK U DX11

Nekako smo navikli da GeForce modeli stalno menjaju oznake, pa smo nakon NV i G dobili modele sa „GF“ prefiksom. Umesto da je nVidia

nastavila sa logičnim sledom ozna-
ka i predstavila GTX 300, kao što
je i bilo najavljeno, zbog korenitih
promena koje je ovaj GPU doživeo
njima je bilo logično i da promene
nomenklaturu, dok su oznake GT300
rezervisane za mobilne modele
(naravno ne bazirane na Fermiju).



Prvi koraci u DirectX 11 svet koje je
nVidia napravila sa ovom karticom
donose sa sobom mnoge promene,
u odnosu na prethodne generacije.
Tesalacija, Direct Compute 5, Order
Indipendent Transparency i druge
podrške su implementirane u ovu
generaciju, a sam GPU je izrađen
u 40 nm proizvodnom procesu i,
iako je proizvodni proces sitniji, radi
se o mamutskom čipu, većem od
onih prethodne generacije. Da biste
shvatili zašto je tako evo samo jed-
nog tehničkog detalja: u GF100 je
napakovano tri milijarde tranzistora,
što je 850 miliona tranzistora više
od ATI-jevog Cypressa i 1,6 milijardi
više od GT200b, a čip je podeljen na
četiri dela nazvana – GPC (Graphic
Processor Cluster). Svaka četvrti-
na poseduje po 128 CUDA jezgara,
odnosno Stream procesora, četiri
PolyMorph Enginea, po jedan Raster
Engine... Svih 512 Stream procesora

se nalazi raspoređeno u grupe od po
četiri, unutar kojih je po četiri Stream
Multiprocesora od kojih svaki pose-
duje po 32 jezgra ili CUDA jezgra.

Sam tok informacija je malo izme-
njen, pa tako dok se signal koji dolazi
od CPU-a prebacuje do Host interfej-
sa, vrši prebacivanje podataka iz si-
stemske u memoriju grafike. Memo-
rijski bus je 384-bitan, što je dobijeno
spajanjem šest 64-bitnih kontrolera.
Inovacije je GF100 doživeo i unutar
Stream Multiprocesora koji su, iz-
među ostalog, dobili četiri SFU-a ili
Special Functions Unitsa. koji se bave
računanjem instrukcija kao što su si-
nus, kosinus, kvadratni koren i slično.
Takođe, svaki Stream Multiprocesor
dobio je po 16 Load/Store jedinica
koje ubrzavaju proces predviđanja
adresa u kojima će se upisati podaci

**Nekako smo navikli da
GeForce modeli stalno
menjaju oznake, pa smo
nakon NV i G dobili modele
sa „GF“ prefiksom**

u keš ili lokalnu memoriju. GF100
poseduje i 48 ROP-ova organizova-
nih u šest grupa od po osam jedini-
ca koje se bave piksel blendingom,
antialiasingom i atomskim operaci-
jama. E ako vas do sad nismo zbunili,
ne brinite, inovacija ima na pretek.

Pomenuti GPC se sastoji od četiri
Stream Multiprocesora koji u sebi sa-
drže po 32 CUDA jezgra. To znači da
svaki od četiri klastera poseduje 128
CUDA jezgara. Glavne inovacije pred-

Specifikacije				
	NVIDIA GeForce GTX465	NVIDIA GeForce GTX470	NVIDIA GeForce GTX480	ATI Radeon HD5870
GPU	GF100	GF100	GF100	Cypress
Proces izrade	40 nm	40 nm	40 nm	40 nm
Stream Procesora	352	448	480	1,600
Takt jezgra	607 MHz	607 MHz	675 MHz	850 MHz
Takt Stream procesora	1215 MHz	1215 MHz	1404 MHz	-
Takt memorije	802 / 3208 MHz	837 / 3348 MHz	924 / 3796 MHz	1200 / 4800 MHz
Broj ROP jedinica	32	40	48	32
Teksturnih jedinica	44	56	60	80
Memorija	1024 MB GDDR5	1280 MB GDDR5	1536MB GDDR5	1 GB GDDR5
Širina magistrale memorije	256 bit	320 bit	384 bit	256 bit
Bandwidth	103 GB/s	133,9 GB/s	177,4 GB/s	153,6 GB/s
Cena	305 evra	370 evra	420 evra	360 evra
Ustupio	www.nvidia.com	www.nvidia.com	www.nvidia.com	www.ati.com

stavljaju skalabilni Raster i PolyMor-
ph Engine, s tim što se potonji nalazi
po jedan u svakom od četiri Stream
Multiprocesora, a svaki Stream Mul-
tiprocesor poseduje po četiri tekstur-
ne jedinice, odnosno svaki GPC ih
poseduje 16. Dosadašnje usko grlo
- ulaz pipelinea je izmenjen, pa se
okrenulo paralelnom procesiranju.
Na početku pipelinea je dodat tako-
zvani PolyMorph Engine kojih ima
ukupno 16, a svaki od njih poseduje,
pored ostalih elemenata, po jedan
teselator. Takođe, uz paralelan rad
četiri Raster Enginea, Triangle fetch,
teselacija i rasterizacija su doživele
ogroman dobitak u performansama..



Treba napomenuti i da GTX 480
nema potpuno funkcionalan GPU.
U pitanju je GF100 kome je jedan

da je GTX 480 stvarno impresivan.
Monumentalne dimenzije su se,
zbog ogromne površine GF100 čipa

**Matematika je jasna, od kada se pojavio GTX apsolutno
dominira u svim igrama na tržištu. U pojedinim
testovima najjači ATI (Radeon 5870) mu prilazi i
smanjuje razliku maksimalno, pa s sigurnošću možemo
da kažemo da je nVidia GTX 480 opravdao očekivanja,
bar kada su performanse u pitanju**

blok od 32 SM-a ugašen kako bi
se rešili problemi sa yieldom koji
je još vrlo nizak. Zbog toga GTX
480 poseduje 480 Stream proce-
sora, odnosno CUDA jezgara.

NAJBRŽA GRAFIKA NA SVETU!

Stvarno je tako, ako ništa nVidia na
ovom polju nije zakazala, pa je GTX
480, najjači iz ove serije je perfor-
mansama iznad svih single chip gra-
fičkih karti trenutno na tržištu. Kreni-
mo prvo od izgleda, jedna stvar oko
koje je nVidia oduvek vodila računa
je vizuelni utisak, i moramo priznati

podrazumevale. Hlađenje izvedeno
putem heatpipe sistema, u kojem
cevi štrče van karte definitivno daju
poseban šmek ovoj karti. Za rashla-
đivanje se brine veliki kuler blower
tipa, već viđen na modelima pret-
hodne generacije koji dobro radi svoj
posao, a topli vazduh se oslobađa
kako kroz proreze na zadnjoj, tako
i preko rupa na bočnim stranama.
Kompletno crn PCB i crn oklop ras-
hladnog sistema su zaista uklopili sa
lakiranim aluminijumom koji je blago
toniran crnom farbom, a ispod pla-
stičnog oklopa se nalazi delimično
otkriven aluminijumski rashladni pro-

fil, koji prosecaju pomenuta četiri heatpipea. Od izlaza GTX 480 poseduje dva DVI i jedan miniHDMI port, što je sasvim korektan izbor konekcija. Za napajanje ove karte će vam biti potreban jedan 8-pinski i jedan 6-pinski konektor, ali ne samo to već i ozbiljno napajanje, jer je Fermi u pojedinim trenucima povlačio skoro 300 W iz napajanja. Kada je grejanje u pitanju, zahvaljujući novom BIOS-u upućenom u kartu koju smo imali na testu temperatura je sarađivala tesno sa kulerom, pa se njegova brzina ponašala adekvatno temperaturi karte, ali nikad preterano bučno, iako se karta grejala i preko 90°C, i to van kućišta.



GPU nove nVidia perjanice kuca na 675 MHz, dok Stream procesori i CUDA jezgra rade na 1404 MHz, a konačno smo doživeli i da nVidia ubaci DDR5 memoriju u svoje modele, što ATI radi već nekoliko generacija unazad. Grafička DDR5 memorija koje ukupno ima 1536 MB ostvaruje 924 MHz, odnosno efektivnih 3696 MHz, što, u poređenju sa ATI modelima i nije ništa spektakularno, ali treba imati na umu da se radi o 384-bitnoj magistrali koja nadomešćuje nešto niži takt omogućavajući tako velik protok informacija.

KORAK NIŽE

Svima je bilo jasno da je GTX 480 napravljen kao „show off“ grafička karta. Jednostavno ovo je knjiški primer kako izgleda demonstracija sile. Skupa, relativno bučna i vruća karta koja troši više od prosečnih konfiguracija sa dobrim grafičkim kartama je definitivno najbrža na svetu, ali je cena po kojoj dobijate Fermi prilično visoka. Jasno je i da nVidia sa ovom kartom ulazi u gubitke, kako zbog malog yielda, zbog kojeg je btw i isključeno 32 CUDA jezgra, pa je bio potreban model sa kojim će se zarađivati pare. Oko toga se sve vrti, zar ne? GTX 470 je zamišljen kao „money maker“, grafika koja će imati suzdržanije performanse u odnosu na „zverinu“ kakav je GTX 480, ali i drastično nižu cenu.

Prvi pogled na ovu grafiku govori da se ona razlikuje od starijeg brata. Heatpipeovi ne vire sa strane, masivni hladnjak je pokriven plastičnim kućištem, a dimenzije su za dlaku manje. Broj Stream Multiprocatora je smanjen na 14, dok CUDA jezgura umesto 480 ima 448. I teksturne jedinice su ugašene, pa ih ovde ima 56 naspram 60, dok GTX 470 ima i 8 ROP jedinica manje. Referentni klok jezgra je ostao na nešto nižih 607 MHz, dok CUDA jezgra rade na 1215 MHz a memorija na 837, odnosno efektivnih 3348 MHz čime je memorijski bandwidth smanjen sa 177,4 GB/s (GTX 480) na 133,9 GB/s. Niži taktovi, manje aktivnih komponenti uslovlili su i nešto nižu potrošnju, zagrevanje, a samim tim i potrebu za



manjim naponskim konektorima, pa su ovde prisutna „samo“ dva 6-pin konektora. Ipak čini se da referentno hlađenje koje nVidia nudi nije baš najsjašniji jer je i GTX 470 gurao preko 90°C, pa mislimo da treba sačekati neki model sa aftermarket hlađenjem kako bi se „zauzdao“ Fermi, bar što se temperature tiče.

Raspored konektora na zadnjoj strani ostao je isti kao i kod GTX 480, a kako smo se već složili da je isti dobar ne treba puno komentarisati ovaj izbor. Jednostavno nVidia je uspela da napravi štedljiviju, pristupačniju

karticu, a da li su performanse ispratile videćete malo kasnije. Sada je na red stigao najmlađi, i po svemu sudeći poslednji član GF100 familije.

MALO MANJE SVEGA

Iako najmlađi Fermi, model GTX 465 ima „samo“ 352 CUDA jezgra, može da se kaže da karta nije previše oslabljena. Previše nije, ali 160 CUDA jezgara manje nego GTX 480, nije malo. Ograničene performanse, u odnosu na ono što smo navikli od Fermija uslovljene su i brojem ROP jedinica koji je smanjen na 32, a teksturnih jedinica ima 16 manje. Taktovi ove karte su ostali na nivou GTX 470, kako jezgra i Stream procesora, tako i memorije. Klasična fora sa obogaljivanjem memorijskog podsistema je krajnje nepopularna kod korisnika, ali najprljaviji i ujedno najjednostavniji trik kojem pribegavaju proizvođači. Naravno, nVidia

koja je ovo i izmislila je primenila svoju filozofiju, te je GTX 465 spao na 256-bitnu magistralu pri čemu je bandwidth ostao na oko 103 GB/s. I oni koji se najmanje razumeju u grafičke karte zaključice iz ovoga da je GTX 465 sporija karta od GTX 470 i GTX 480 modela, što će morati da se pokaže u igrama, posebno pri visokim rezolucijama kada veliki protok informacija igra bitnu ulogu.



Krenuli smo sa tehničkim detaljima, ali nismo zaboravili ni dizajn novog GTX 465. Rashladni sistem GeForce GTX 465 je skoro identičan onom koji se nalazi na GTX 470 modelu. Ovo znači da se ispod plastičnog kućišta nalaze aluminijumska rebra, a do kojih toplotu donodi pet heatpipeova. Ventilator u obliku turbine, klasičan za celu ovu seriju nije previše bučan, a bolji unos vazduha se ostvaruje zahvaljujući prorezima sa zadnje strane štampane ploče. Rad ventilatora je podešen ne previše agresivno, pa je i pored visokih temperatura nizak stepen buke obezbeđen, što u prevodu znači da ako imate iole bolje kućište sa manje otvora ovu kartu gotovo i da nećete čuti. Ukoliko ste vlasnik kvalitetnog kućišta sa dobrom zvučnom izolacijom, GTX 465 vrlo verovatno nećete ni čuti u radu.



Testovi								
	NVIDIA GeForce GTX 465		NVIDIA GeForce GTX 470		NVIDIA GeForce GTX 480		Sapphire Radeon HD 5870 1 GB	
	1680x1050 4xAA 16xAF	1920x1080 4xAA 16xAF	1680x1050 4xAA 16xAF	1920x1080 4xAA 16xAF	1680x1050 4xAA 16xAF	1920x1080 4xAA 16xAF	1680x1050 4xAA 16xAF	1920x1080 4xAA 16xAF
3DMark Vantage	H8.230	X4.880	H10.325	X7.640	H13.961 / 12.292	X9.323 / 8.926	H13.216 / 12.271	X9.095 / 8.812
Unigine Heaven DirectX11+tess	30,2	21,8	38,2	32,5	41,3	37,1	34,1	30,7
Crysis Warhead max	31,2	20,1	33,8	28,1	39,8	34,6	42,8	38,3
Batman: Arkham Asylum max	113	81	134	107	170	153	121	110
BattleForge max	61,5	42,2	65,3	53,9	75,6	68,4	59,3	53,4
Resident Evil 5 max	101,8	88,6	127,3	112,5	138,3	126,8	119,2	108,9
S.T.A.L.K.E.R. Call of Pripyat max	77,6	56,9	99,8	78,1	121,1	105,2	92,5	79,6
DIRT 2 max	62,1	45,2	86,4	63,8	108,8	84,6	74	61,8
Metro 2033 max	19,4	11,8	26,5	22	32,3	28,4	24,2	21,6
World in Conflict max	51	41	58	50	79	73	65	59
Test konfiguracija: Intel Core i7 965 4 GHz GHz, ASUS Rampage III Extreme, 3x2 GB Geil Black Dragon 1800 MHz, OCZ 64 GB SSD, Windows 7 64 bit								

FERMI U IGRAMA

Matematika je jasna, od kada se pojavio GTX apsolutno dominira u svim igrama na tržištu. U pojedinim testovima najjači ATI (Radeon 5870) mu prilazi i smanjuje razliku maksimalno, pa s sigurnošću možemo da kažemo da je nVidia GTX 480 opravdao oče-

kivanja, bar kada su performanse u pitanju. Ako se poredi sa konkurencijom, razlika u performansama generalno gledano nije veća od oko 20-30%, ali u pojedinim igrama (Batman Arkham Asylum i Metro 2033) ta razlika postaje znatno veća i ide i preko 50%. Naravno u obzir treba uzeti i visoku cenu, koja tu posti-

gnutu razliku baš i ne opravdava.

Korak niže nalazi se GTX 470, jedina karta koja, ako se posmatra nVidijina trenutna ponuda ima smisla. Naime performanse ovog modela, upoređene sa njenom cenom u stvari i nisu toliko loše. Osetno niža cena u kategoriji gde joj je direktan takmac Radeon 5870 apsolutno opravdava kupovinu ove karte, posebno kada se iz tabele sumiraju rezultati i vidi da su u najvećem broju igara rezultati na strani nVidia GTX 470 modela. Ne toliko manji broj CUDA jezgara i dovoljno video memorije omogućavaju ovoj karti da se bez problema izbori i sa najzahtevnijim igrama i to u punoj HD rezoluciji.

Kada je najslabiji Fermi u pitanju situacija nije baš najsjajnija. Prilično osakaćena karta sa osetno loši-

jim performansama poseduje visoku cenu, koja nikako ne opravdava performanse, koje se, realno gledano, u najvećem broju igara poklapaju sa Radeonom 5830, kartom koja košta oko 200 evra, što je 50% niže od cene pomenutog GTX 465. Naravno, kao problem cele serije koja je bazirana na GF100 čipu potrošnja i zagrevanje su rak rana koja za sad nikako nije zalečena ova dva faktora prisutna su i kod najslabije verzije koja u odnosu na konkurenciju ume da „cugne“ i po sedamdesetak vati više.

KOJI FERMI?

Ako imate rezona da kupite kartu koja ima veliki broj CUDA jezgara koje možete iskoristiti onda definitivno GTX 470. Ako su vam ultimativne performanse najbitnija stavka odavno već nemate izbora GTX 480 je dominantan u svakom pogledu. Moraćete doduše da izdvojite novca za adekvatno hlađenje kućišta i vrhunsko napajanje, a tu je i problem, ako vam se, usled velikog zagreva-

nja karta pokvari imajte na umu da se ista uvozi na kašičicu, te će vam prodavac verovatno vratiti novac, a kako nVidia još nije rešila problem sa yieldom situacija nikako neće izaći na bolje. Na posletku GTX 465 je definitivno najveći promašaj. Skupa karta sa ne preterano dobrim performansama, i svim do jedne boljka sa kojima ni jači modeli nisu mogli da se izbore ostaće rezervisana samo za one najzagriženije fanove koji moraju da imaju nVidia karticu po svaku cenu, a više od cene GTX 465 ne mogu da izdvoje. Kako je ova vrsta i kod nas u izumiranju, postavlja se pitanje ko će ovu kartu pazariti nakon inicijalnih 20 kupovina. Pozitivna iskustva sa GTX 470 definitivno ga izdvajaju kao OK kupovinu u ovom trenutku, pa ga možemo preporučiti, dok su uslovi pod kojima bismo vam preporučili jednu od ostale dve karte iz nVidia portfolija toliko male, da će se u njima naći veoma mali broj korisnika na ovim prostorima.



XILENCE UNIVERSAL NOTEBOOK ADAPTOR

Nigde bez punjača!

Vrsta hardvera:

Punjač za notebook i USB

Uređaj:

SPS-XP-LP95.B i SPS-XP-LP120.B.R2

Kontakt:

www.telix.rs

Laptop računari zaista jesu koristan dodatak svakom poslovnom čoveku ili osobi kojoj je kompjuter potreban u pokretu. Oni imaju brojne prednosti – laki su, mobilni, najčešće poseduju dodatne konektore u odnosu na kućne računare (poput firewire-a) a i u sebi imaju ugrađen bluetooth i wireless. Međutim, jedna od glavnih negativnih strana laptopa je što kada vam se pokvari – teško vama. Dok bilo koju komponentu kućnog računara možete lako izmeniti, kod laptopova to nije slučaj, pa vam preostaje servis, koji nikada

nije jeftin. Slično je i sa laptop dodacima, poput punjača. Ako se on pokvari ili ga izgubite, budite sigurni da vas očekuje trošak od oko 50 do 70 eur, kako biste iznova mogli da koristite svoj prenosni računar, jer je on bez punjača beskoristan. Srećom, postoje jeftinija alternativna rešenja.



I dok bilo koji univerzalni punjač ne bismo mogli da preporučimo zbog kvaliteta izrade, Xilence, poznata firma koja se bavi proizvodnjom napajanja, svakako je ime koje uliva nadu da su i njihovi univerzalni punjači, dobrog kvaliteta. Na testu su se našla dva modela, koja se „obraćaju“ različitoj publici. Jedan

je ultra lagan i sa manje konektora, dok je drugi robustan ali može da puni skoro svaki notebook. Pre nego što se odlučite za model, proverite da li „paše“ notebook-u kojeg posedujete, odnosno nje-

Dodatak konektora za USB punjenje je čist plus

govom ulazu za punjač. Ukoliko je odgovor da, možete krenuti dalje. U slučaju da oba modela poseduju konektor koji vam odgovara, izbor „pada“ na onaj koji vam više odgovara, a to će najverovatnije biti manji i tanji adapter. On je kompaktnih dimenzija i težak samo 300 grama. U kutiji sa njim dolazi i torbica za lakši transport, a proizvođač kaže da je kompatibilan sa Acer, Asus, Compaq, Clevo, Fujitsu, Gateway, Hitachi, HP, IBM, Lenovo, NEC, Panasonic, Samsung, Sharp, Sony, Toshiba i Twinhead (za ove niste čuli, sto posto) notebook-ovima, što znači da može puniti praktično svaki uređaj sa domaćeg tržišta, osim



MSI i Apple prenosnika. Zanimljivo je reći da oba modela funkcionišu širom sveta, upravo zbog činjenice da poseduju podršku za najveći broj kombinacija voltaže.



Dok manji i tanji model poseduje torbicu za nošenje, veći ima jasno prikazan sistem rasporeda voltaže i LED diodica koje vam pomažu u tome da vidite u kojem se modu uređaj trenutno nalazi. Ono što je dodatak u oba modela koji nas je prijatno iznenadio jeste prisustvo USB porta. Na ovaj način, putem

Xilence modela, možete puniti i bilo koji uređaj koji za punjenje koristi USB port – mobilni telefon, Sony PSP, iPod, fotoaparati i slično. Kako se bliži vreme godišnjih odmora, dužni smo doduše da vas obavestimo da niti jedan od modela ne poseduje adapter za kola odnosno upaljač u automobilu, pa ćete za korišćenje u kolima ipak morati da pronađete alternativu.

Čak 8 konektora biće dovoljno za skoro svaki notebook

Sa druge strane, ukoliko ste svoj punjač izgubili ili on ne radi, idite sa društvom na more a ne biste da svako nosi svoj adapter, ili vam je potreban uređaj ovih dimenzija da biste punili iPod (kroz USB), onda su Xilence modeli zaista dobar izbor.

PREPORUKE ZA KUPOVINU POWERED BY TECH INDUSTRY



Internet računar

(OKO 18.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CELERON DUAL-CORE E3200 2.4 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-G31M-ES2L (GMA 3100 ONBOARD)

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 250GB/16MB

Optika:

SAMSUNG SH-S222A

Kućište sa napajanjem:

FRONTIER 450W



Kućni računar

(OKO 46.000 DINARA):

Procesor:

AMD ATHLON II X4 630 2.8GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-MA785GM-US2H

Memorija:

2X1 GB KINGSTON VALUERAM DDR2/800

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5770 1GB GDDR5

Disk:

WESTERN DIGITAL CAVIAR 500GB/16MB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Kućište:

COOLER MASTER ELITE SA NAPA JANJEM 350W



Igrački računar

(OKO 82.000 DINARA):

Procesor:

INTEL CORE I5-750 2.66 GHZ

Ploča:

GIGABYTE GA-P55-UD3

Memorija:

2X2 GB KINGSTON DDR3/1333

Grafika:

POWERCOLOR RADEON HD 5870 1GB GDDR5

Disk:

SAMSUNG F3 1TB

Optika:

PIONEER DVR-216D

Napajanje:

COOLER MASTER REAL POWER 450W

Kućište:

COOLER MASTER CENTURION 534

Mustek

78

Skeneri

**Be@rPaw
2448TA Pro II**



PowerMust 636



PowerMust 745plus

UPS uređaji

ZAŠTITITE VAŠ RAČUNAR

www.tntdoo.rs



TNT d.o.o.
PREDUZEĆE ZA PROMET I PRODAJU RAČUNARA
Kolubarska 18, Beograd
Tel./Fax: 011 308 55 77
info@tntdoo.rs

www.telix.rs

TELIX d.o.o. - uvoznik i distributer
PREDUZEĆE ZA RAČUNARSKI INŽENJERING
Futoški put 4, Novi Sad
Tel: 021 489 0 489 Fax: 021 489 0 444
info@telix.rs



COMODO DRAGON

Hromirani zmaj!!

Na tržištu softvera, internet browseri (ili pregledači ako baš volite) su uvek imali specijalno mesto. Jedan od najbitnijih razloga za separatisanje je taj što su firme koje su ih pravile morale da se potrudu da naprave vrhunski proizvod, u koji je uloženo mnogo novca i vremena. Da stvore program koji vredi dosta para, a onda da ga daju celom svetu za džabe. Jer da košta, nikad ne bi bio dovoljno dobar, u šta se uvek možemo uveriti samo ako pogledamo Windows. On košta dosta, a uvek nešto ne radi kada i kako treba. Opet, kada je nešto besplatno, uvek se može pogledati kroz prste za razne nivoe propusta. A upravo ti propusti umeju da ponekad pokažu razliku u kvalitetu softvera. Internet pregledači su kao besplatni, uvek bili pogodno tle za maliciozni softver, u vidu kapije ka vašem računaru. Comodo Dragon je tu da umanjí značaj te izjave, bar malo.

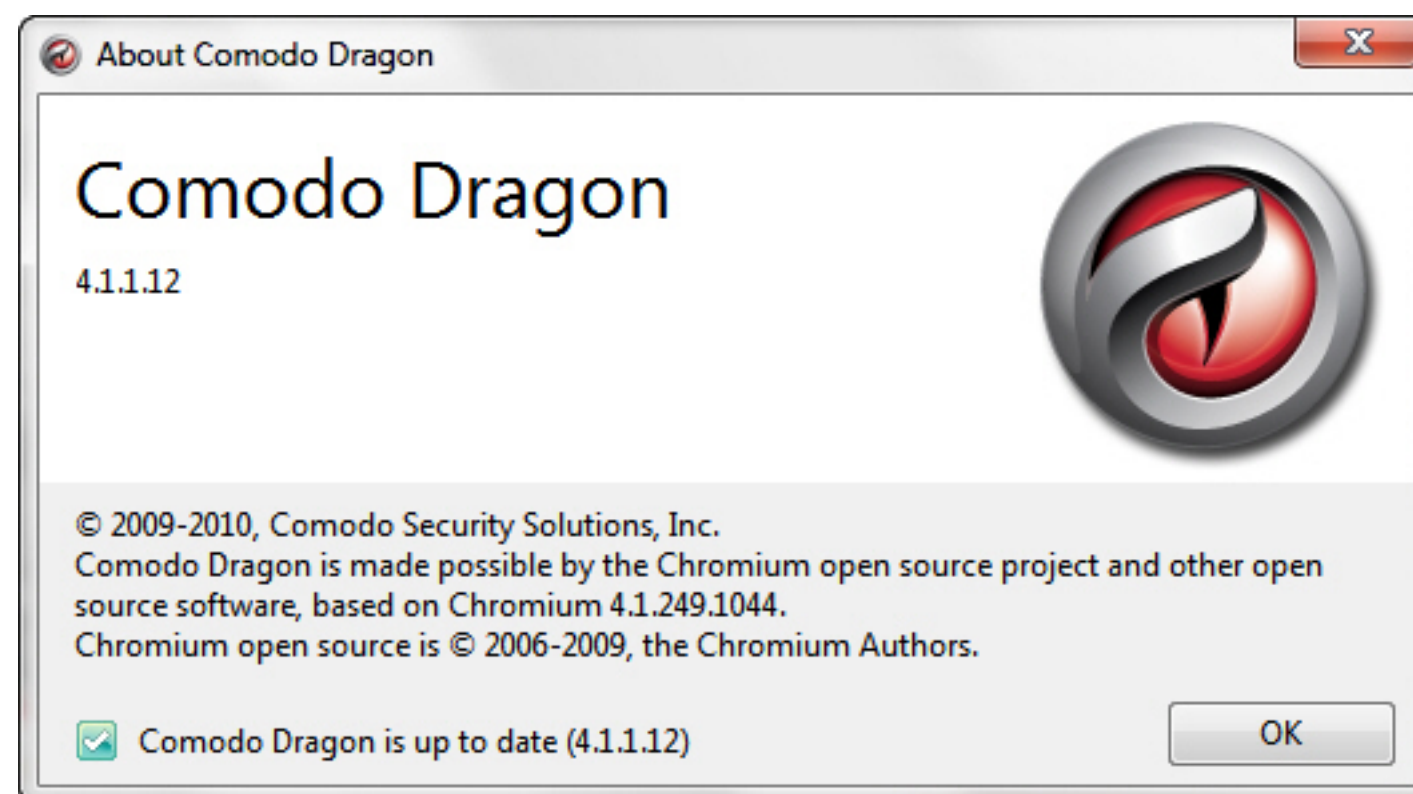
... Comodo Dragon jeste isto što i Google Chrome tj. Chromium...

Pa dobro, skinuli ste Comodo Dragona. Instalirali ste ga i videli da je to samo browser k'o i svaki drugi. Ali, nije. Veoma je bitno to "svaki drugi". Jer svi znamo da su svi ti drugi, a mislimo na Chrome, IE, FireFox i Operu,

nikad međusobno različite živuljke. I sad se pojavio tu neki Comodo. E pa Comodo baš i jeste k'o i svaki drugi. U stvari, tačnije – Comodo Dragon jeste isto što i Google Chrome tj. Chromium brauzer. A ako ste imalo vični korišćenju računara, znate da je Chrome na samom vrhu, rame uz rame sa FireFoxom, ako ne i bolji (većita tema brojnih rasprava).

Ono što Comodo Verzija Chromium brauzera nudi je slična kao i kod većine brauzera baziranih na Chromiumu. Sem što ovaj nudi malo veću zaštitu pri surfovanju. Kako? Pa, odmah da kažemo da Comodo takođe pravi jedan od najboljih internet firewall-a. Pa valjda onda umeju i da naprave siguran brauzer. Pored povećane sigurnosti na generalnom planu, Comodo Dragon takođe ima dosta poboljšaniju SSL verifikaciju. A ona je veoma bitan element ako radite novčane transakcije preko interneta, kupujete preko interneta i slično. I to čak ima razne stepene po kojima razvrstava SSL sertifikate, od superiornih do nebitnih.

Samim tim gore navedenim, Como-



do Dragon je već u startu dosta superiorniji u odnosu na sam Chromium (možda, a možda i nije). A nemojte se zavarati, ovo jeste Chrome, samo poboljšan što se tiče bezbednosti. Pa tako i ovde imate ekstenzije, inognito prozor i sve što ima i Chrome. A pritom sprečava praćenje downloada i blokira nesigurne cookies-e i druge legalne i nlegalne špijunske radnje koje se pokreću sa otvaranjem bilion i jednog sajta. Tu je takođe zanimljivo što na primer, kada većina (svi) brauzera krahira, šalje anonimni izveštaj na glavni server proizvođača o grešci. Ti izveštaji se mogu presresti od strane trećeg lica (čitaj: hakera), a onda oni shodno tome mogu iskoristiti informacije o

SOFTWARE NEWSFLASH

► Ovih dana je na Apple App Storeu broj nativnih aplikacija za iPad prebacio deset hiljada, uz oko hiljadu novih koje se dodaju svake nedelje. U ponudi programa za iPad postoji oko 2100 igara, a ostatak čine aplikacije najrazličitije namene. Oko 78% aplikacija za iPad su komercijalnog karaktera, odnosno plaćaju se, što je nešto manje od inicijalnih 80% na otvaranju iPad Storea, 3. aprila ove godine. Od ukupnog broja od oko 225 hiljada aplikacija za iPhone, oko 75% se plaćaju, a od otvaranja iPhone App Storea pa do dostizanja brojke od deset hiljada aplikacija prošlo je pet meseci, što govori o većoj popularnosti iPad-a u odnosu na prethodne Appleove uređaje.



► Windows XP nije u slobodnoj prodaji već više od godinu dana, a Microsoft putem Windows Team Bloga podseća da će se 22. oktobra i definitivno završiti licenciranje ovog operativnog sistema za netbukove, koji su poslednje uporište ove verzije operativnog sistema stare gotovo deceniju. Nakon ovog datuma, proizvođači netbukova više neće

Verzija:
4.1.1.12

Tip softvera:
Free

Kontakt:
<http://bit.ly/cjbh1z>

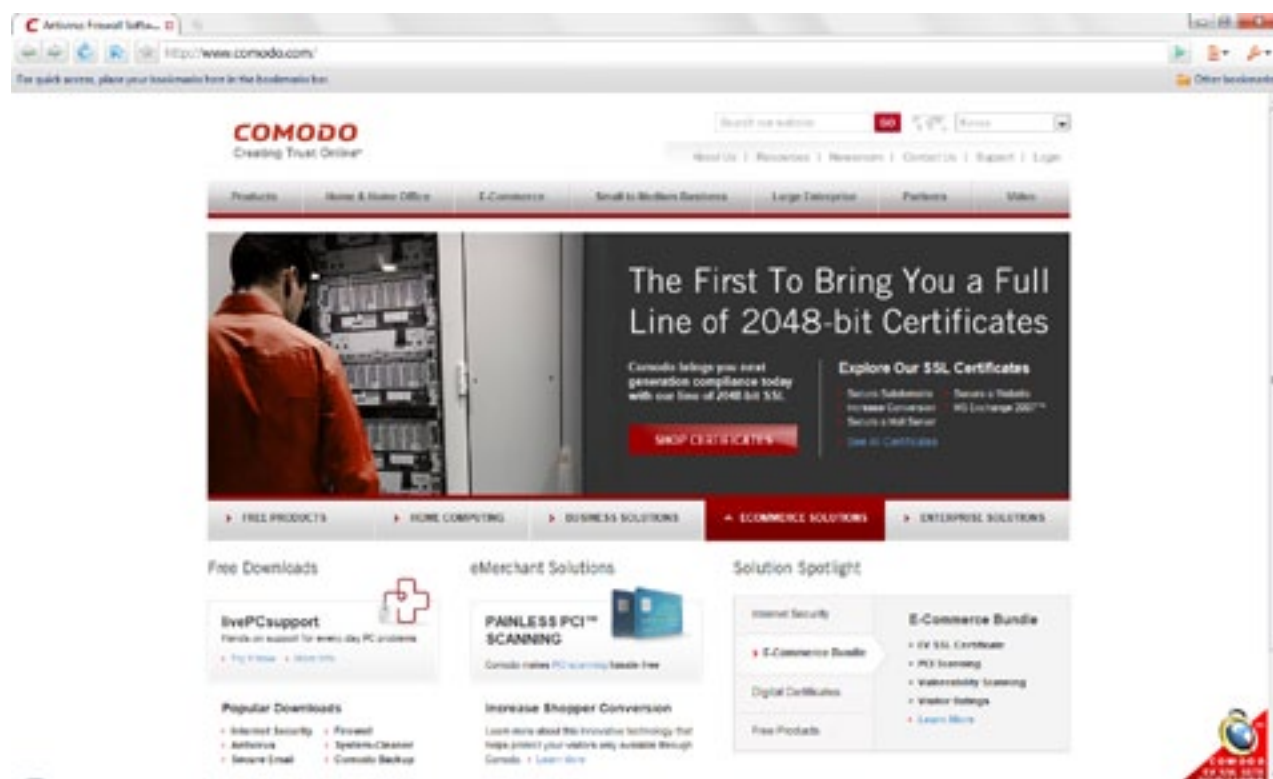
tim propustima u brauzeru za svoje crne radnje. Comodo Dragon ne šalje izveštaje niti skuplja takve podatke, tako da je ta opcija hakovanja izbegnuta u korenu. Ipak, to ponekad i nije baš najbolje rešenje, do čega ćemo doći kasnije. A što se tiče sertifikata, ako naiđete na nesertifikovanu stranu, Comodo Dragon će vas obavestiti o tome. A tada ćete znati

**... takođe ima dosta
poboljšaniju SSL
verifikaciju.**

koliko je pomenuti sajt pouzdan i da li želite da imate išta sa njim.

Pa dobro, šta to sve znači za prosečnog smrtnika koji ne razlikuje http od http://? Pa ako redovno koristite recimo eBanking i kupujete stvari preko interneta, a niste sigurni da li je vaš brauzer najpouzdaniji. Onda možete dati priliku ovoj iteraciji popularnog Chromea, bez razmišljanja. Radi dobro, stabilno i brzo. Ali i upr-

kos tim dobrim činjenicama, čisto sumnjamo da Comodo može da uloži toliko resursa i analiza, dijagnostike u ovaj proizvod kao što to radi Google. Jeste da je u startu sigurniji Comodo, ali na duže staze, da li želite više sigurnosnih apdejtova i brauzer koji se nonstop promatra i analizira i poboljšava bukvalno svakog minuta ili želite brauzer koji radi solidno, ali dosta sporije napreduje i možda upravo zbog toga ne može da isprati sve sigurnosne pretnje? Ako je odgovor ovo prvo, izaberite standardni Chrome, ako se ipak odličite za drugu opciju, onda možete probati Comodo Dragona. Mada mi ćemo i dalje ostati pri standardnom Chromeu. Jer upravo zato što Comodo propušta sitne probleme, dolazi u situaciju da umesto učenja na svojim greškama (da se tako izjasnimo) iz čista mira, naleti na nepremostivu prepreku. Drugim rečima, Comodo je trenutno sigurniji ali na duge staze, nije. Što ne znači da ne treba sami da ga isprobate i vidite da li vam paše.



SOFTWARE NEWSFLASH



moći da instaliraju Windows XP na svoje modele, već će na raspolaganju imati Windows 7 u Starter ili Home izdanju (razlika je, naravno, u ceni). Na sreću, proizvođači već uveliko instaliraju Windows 7 na svoje ultraprenosnike, tako da će prelazak biti praktično neosetan.

► Ljubitelje Flash tehnologije obradovaće izlazak stabilne verzije Adobe Flash Playera 10.1 za računare, dok će verzija za mobilne telefone izaći u oktobru ove godine. Uprkos oznaci, verzija 10.1 mnogo je više od "beznačajnog" unapređenja, jer donosi mnoštvo noviteta na polju funkcionalnosti i performansi. Sada je podržan i peer to peer broadcasting, stabilniji streaming videa, bolji menadžment memorije i mogućnost korišćenja multitouch funkcija. Ono



što je najznačajnije je podrška za ATI i Nvidia hardversku akceleraciju, pa će vlasnici novijih generacija ovih grafičkih kartica, a sa slabijim sistemskim procesorima (što je čest slučaj na laptopovima) napokon moći da gledaju H.264 video upakovan u Flash kontejnere kako treba. Video akceleracija još uvek nije dostupna za korisnike Mac OS X-a, ali bi i njima u blizjoj budućnosti trebalo da bude dostupna.



► Googleov inženjer Gary Kacmarcik otkrio je da će Chrome OS imati mogućnost pokretanja starijih PC aplikacija u okviru svog interfejsa, odnosno web browsera. Ovaj sistem zove se Chromoting, a Kacmarcik ga upoređuje sa Microsoftovom alatkom Remote Desktop Connection za pristup udaljenim računarima u realnom vremenu. Chrome OS neće zvanično izaći pre kraja ove godine, i na početku će se pojavljivati preinstaliran na netbukovima. Ovaj sistem zasnovan je na Linux kernelu, a pokretanje udaljenih aplikacija iz web browsera nije nova stvar i zahteva instalaciju odgovarajućeg klijenta na desktop računar. Iz Googlea kažu da će pokretanje aplikacija direktno iz browsera poboljšati bezbednost, ali iza toga svakako stoji i interes za obradom što veće količine informacija koje će se prenositi preko interneta, a koje će kompanija iskoristiti za

svoje poslovanje vezano za reklame.

► U Adobeu su prilično samouvereni oko budućnosti svoje tehnologije Flash, pa smatraju da će do 2012. godine 53% svih pametnih telefona koji će do tada biti isporučeni tržištu, a predviđa se brojka od oko 300 miliona komada, podržavati reprodukciju Flash sadržaja. Analitičari smatraju da Apple neće promeniti stav oko podrške Flashu na svojim prenosnim uređajima, ali da to i neće biti toliko bitno, jer će Adobe imati svoju bazu korisnika na platformama Android, BlackBerry, Symbian, WebOS i Windows Phone 7, koji će u bliskoj budućnosti dobiti Flash u verziji 10.1. Adobe Flash čini značajan deo prihoda ove kompanije, ali se pod tim ne misli na sam Flash sadržaj na internetu, već ono što kompanija može da naplati, a to su razvojni alati (Flash CS5). Adobe očekuje i da će Appleova zabrana alata za kroskompajliranje u iOS-u 4 naposljetku doneti koristi developerima Flasha, smanjujući im troškove paralelnog razvoja svojih web aplikacija.



FREE VIDEO TO FLASH CONVERTER

Konverter koji radi!

Ako ste ikada osetili potrebu da konvertujete video u Flash format, a niste hteli da se bakćete sa Adobe Premierom, možda je ovo rešenje za vas.

Instalacija nije velika, a i gotova je očas posla, jedino što vam savetujemo da obratite pažnju i eskivirate pri instalaciji dodatne Toolbarove za IE i FireFox. Kome to treba. Nema

Nema neke tajne niti velike nauke oko korišćenja programa. Izaberete sve video fajlove koje želite da konvertujete, a podržani su WMV, MPEG, MOV itd.

neke tajne niti velike nauke oko korišćenja programa. Izaberete sve video fajlove koje želite da konvertujete, a podržani su WMV, MPEG, MOV itd. Kada izaberete šta ste hteli, imate mogućnost da već izaberete presetovane izlazne karakteristike za vaš video. A možete ih i ručno podešavati ako kliknete na EDIT. Tu

možete menjati rezoluciju, bitražu i framerate, a odmah ispod se nalaze podešavanja za zvuk, pa tako možete birati između stereo i mono plejbe-ka, određene bitraže i frekvencije. Iako nema puno podešavanja, ako se kojim slučajem zeznete i niste sigurni šta ste uradili, možete vratiti default podešavanja, a ako ste napravili svoja podešavanja koja vam pašu, njih možete sačuvati kao kastom preset.

Sem tih podešavanja, ovaj program ih i nema nešto više. Kada konvertujete video, takođe dobijate potrebne .html, .xml i .css fajlove koji će vam pomoći oko strimovanja ovih videa na vašem sajtu ili slično. Naime, kada kreirate tj. konvertujete video, imate i opciju da birate koje će boje biti plejer. A u stvari, to se odnosi na plejer koji ćete moći da embedujete na vaš sajt ili gde već planirate, bez nekog naprednog poznavanja html koda. Jedino što morate imati neko mesto (server) na internetu gde ćete sačuvati dobijene fajlove.

Izlazni video je uglavnom ok, mada to najviše zavisi od video bitraže

koju zadate. Što veća bitraža, to bolji kvalitet ali i veći fajl. Bar je tako u teoriji, mi ipak ovde nismo vide-

Kada konvertujete video, takođe dobijate potrebne .html, .xml i .css fajlove koji će vam pomoći oko strimovanja ovih videa na vašem sajtu...

li neke pomake epskih razmera u kvalitetu (a ni veličini fajla) sa povećanjem bitraže. U stvari jesmo, ali tek kad smo bitražu povećali sa 100.000 na 10.000.000. No, kakvim god da se ciframa i jedinicama mere Free Video to Flash Converter vodi, solidno je uradio posao, i to za neko relativno kratko vreme.

Iako ne poseduje mnoštvo opcija, podešavanja i mogućnosti edito-

vanja i raznih kombinovanja, ovaj programčić sasvim solidno radi ono za šta je pravljen, a to je pretakanje videa u flash video. Preporučujemo vam da bacite pogled i na stvarno gomilu odličnih programa na istom sajtu odakle potiče i Free Video to Flash, a koji su svi besplatni i dobro rade. Pak, ako tražite nešto ozbiljnije, a ne suvo konvertovanje i eventualno risajzovanje videa, onda ovo nije program za vas.

Verzija:
4.5.7.85

Tip softvera:
Free

Kontakt:
<http://bit.ly/2qsdXS>

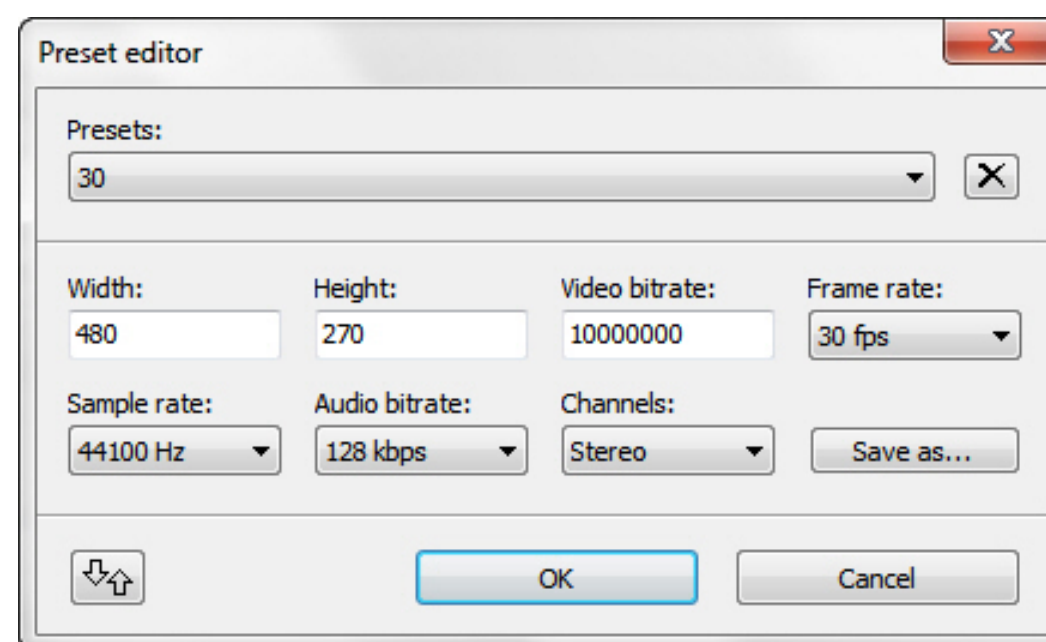
**SOFTWARE
NEWSFLASH**

GREYSTRIPE

► Kompanije Greystripe i Adobe objavile su saradnju na razvoju konvertera koji će omogućiti reprodukciju flash sadržaja na prenosnim uređajima koji podržavaju HTML5. U teoriji, ovo bi trebalo da omogući i vlasnicima Appleovih aparata da pregledaju stranice sa Flash sadržajem, iako se toj kompaniji ovo ne sviđa. Greystripe kaže da ima softversko rešenje koje transkodira Flash u HTML5 "u letu", što je zaintrigiralo Adobe da sklopi ugovor i taj softver iskoristi za sve platforme, uključujući Appleove telefone kao i uređaje zasnovane na Androidu i Java platformi. Nismo sigurni kako će Apple reagovati na ovaj potez, naročito nakon oštih izjava sa obe strane. Ipak, ovo može biti prilika da se makar deo Flash sadržaja na internetu gleda na Apple uređajima, osim ako kompanija ne pronađe način da to spreči, a da ne uđe u novi sudski spor sa Adobeom.



► Predsednik Microsoftove Server and Tools divizije, Bob Muglia, objavio je na konferenciji Tech-Ed North America 2010 da će javna



ZORTAM MP3 CENTER

MP3 tag editor i šire

Moramo odmah u početku da se oduševimo imenom ovog programa – ZORTAM! Koliko je to kul! Zvuči k'o neki car, zli entitet iz neke igre, filma iz '80-ih, '70-ih (Zardoz FTW!). Enivej, kao što u podnaslovu nagoveštavamo, Zortam je mp3 tag editor, a bogme i nije samo to.

... Zortam je mp3 tag editor, a bogme i nije samo to.

Iako je u većini slučajeva dovoljno AutoTagovati fajlove u Winampu, ponekad je potreban program koji ima veći opseg obrade meta podataka oko mp3 fajlova. Zortam je tu upravo zbog toga. Instalacija je kratka, a interfejs programa i nije nešto specijalno lep. No, opet, jeste uslužan. Kada ga pokrenete, možda ćete poželeti da učitate svu muziku koju imate ili bar onoj kojoj treba neko ekstenzivnije tagovanje. Sad, stvar, ona glavna, je u tome da kada učitate željeni folder sa muzikom, možete tim fajlovima raditi apsolutno svašta. Možete menjati ID3v1, ID3v2 tagove, slike, komentare, apsolutno sve vezano za informacije o tom mp3 fajlu. Bilo da to radite za neki fajl posebno ili sve zajedno u batch

modu. A možete pride i autotagovati muziku, ako ne želite da toliko personalizujete svoje mp3 fajlove.

Na gornjem delu interfejsa se nalaze ključne funkcije koje možete izvoditi u ovom programu. A to su autotagovanje, traženje iste pesme/albuma na Amazonu, preimenovanje određenih fajlova, praviti tagove zasnovane na imenu fajla i još što-

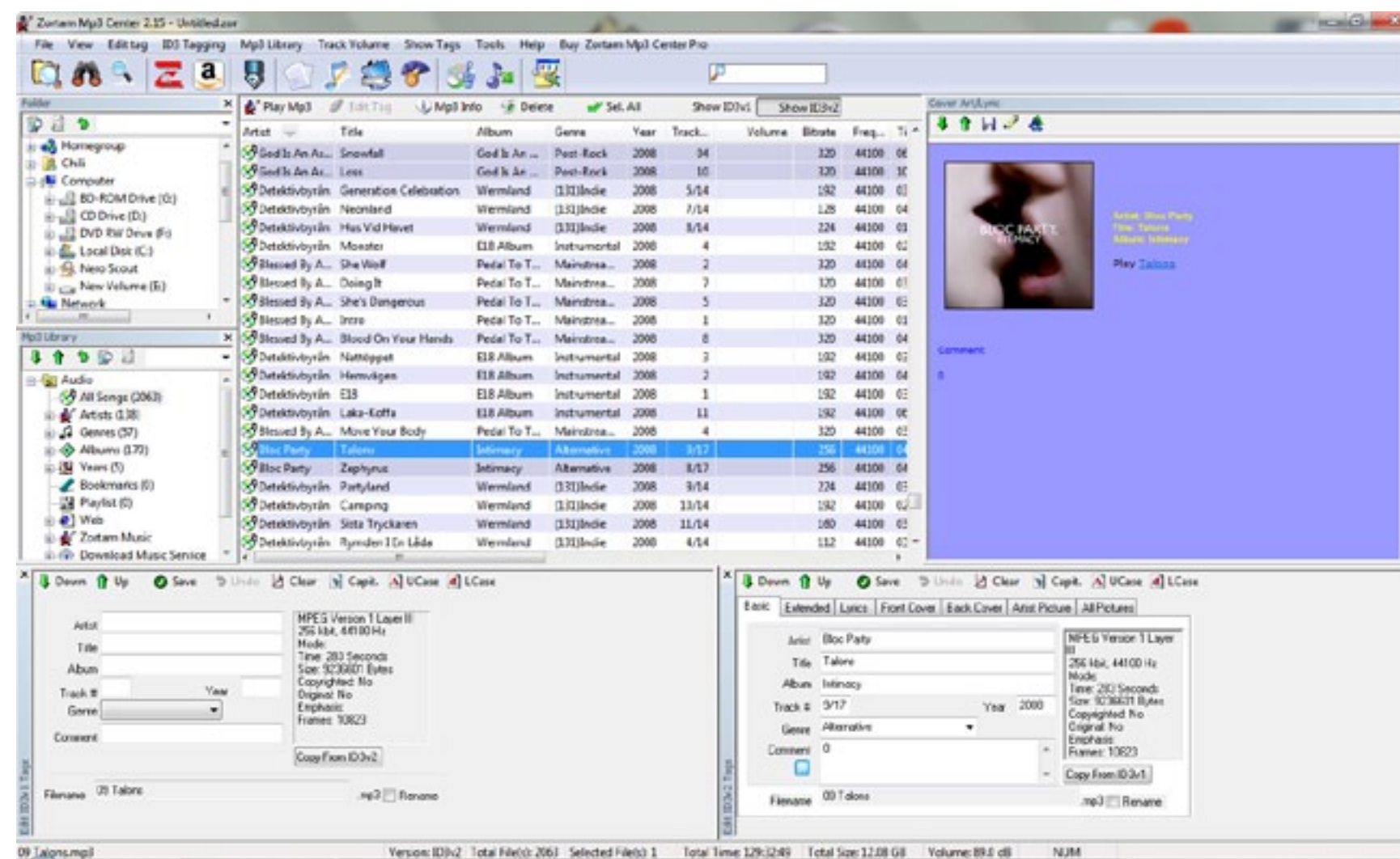
šta. A tu moramo izdvojiti i mogućnost CD ripovanja u mp3 fajlove. Većina ljudi ne koristi ovu opciju već godinama, a ume da bude korisna, jer, šta mislite, odakle se stvaraju mp3 fajlovi na torrentima :D

Tu takođe, pri kraju tih funkcionalnih dugmića čuči i opcija za konvertovanje wmv u mp3 i obrnuto, a odmah pored i normalizator. Pa ako poželite,

Verzija:
2.15

Tip softvera:
Free

Kontakt:
<http://bit.ly/9QhViJ>

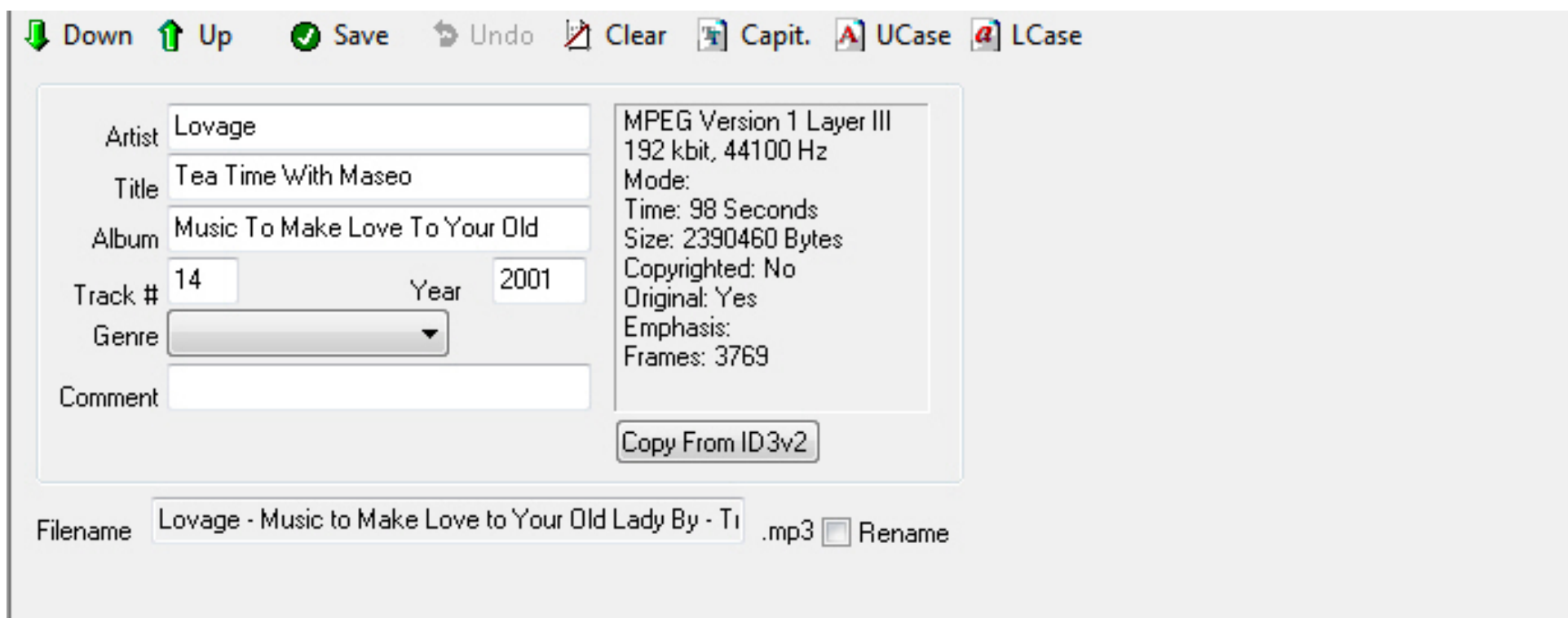


SOFTWARE NEWSFLASH

beta verzija Service Packa 1 za Windows 7 i Windows Server 2008 R2 biti dostupna krajem jula meseca. Service Pack 1 sadržaće sve sigurnosne zakrpe koje su se pojavile za ove operativne sisteme nakon što su oni dostigli RTM (Released to Manufacturing) fazu, a tu će biti još i bolje funkcionisanje slanja zvuka na HDMI izlaze, bolji power menadžment kao i neke serverske specifičnosti u vidu ekstenzija Remote FX i Dynamic Memory. Ako sve prođe po planu, stabilna verzija Service Packa 1 trebalo bi da izađe u poslednjem kvartalu ove godine.

FOXCONN
Advancing Through Innovation

► Tajvanski Foxconn planira povišice svojim radnicima za 20% nakon desetog samoubistva među njihovim radnicima. Foxconn između ostalog proizvodi i Apple iPhone, kao i veliki broj uređaja za mnoge poznate kompjuterske brendove, a prošlog četvrtka jedanaesti zaposleni je pokušao ubistvo sečenjem vena, ali je spašen. Glavešina firme kaže da su povišice planirane već nekoliko meseci, a radnici govore da rade gotovo 12 sati dnevno sedam dana u nedelji za oko 132 dolara mesečno, i da su pod velikim psihološkim pritiskom. Kompanija planira da potroši oko 15 hiljada dolara kao nadoknadu porodicama preminulih radnika. Inače, Foxconn u Kini za pošljava oko 420 hiljada radnika.



možete vratiti vaše mp3 fajlove u originalno, nekompresovano stanje. Opet, možete potražiti čak i teksteve za sve vaše pesme, ako planirate da singalongujete dok slušate iste.

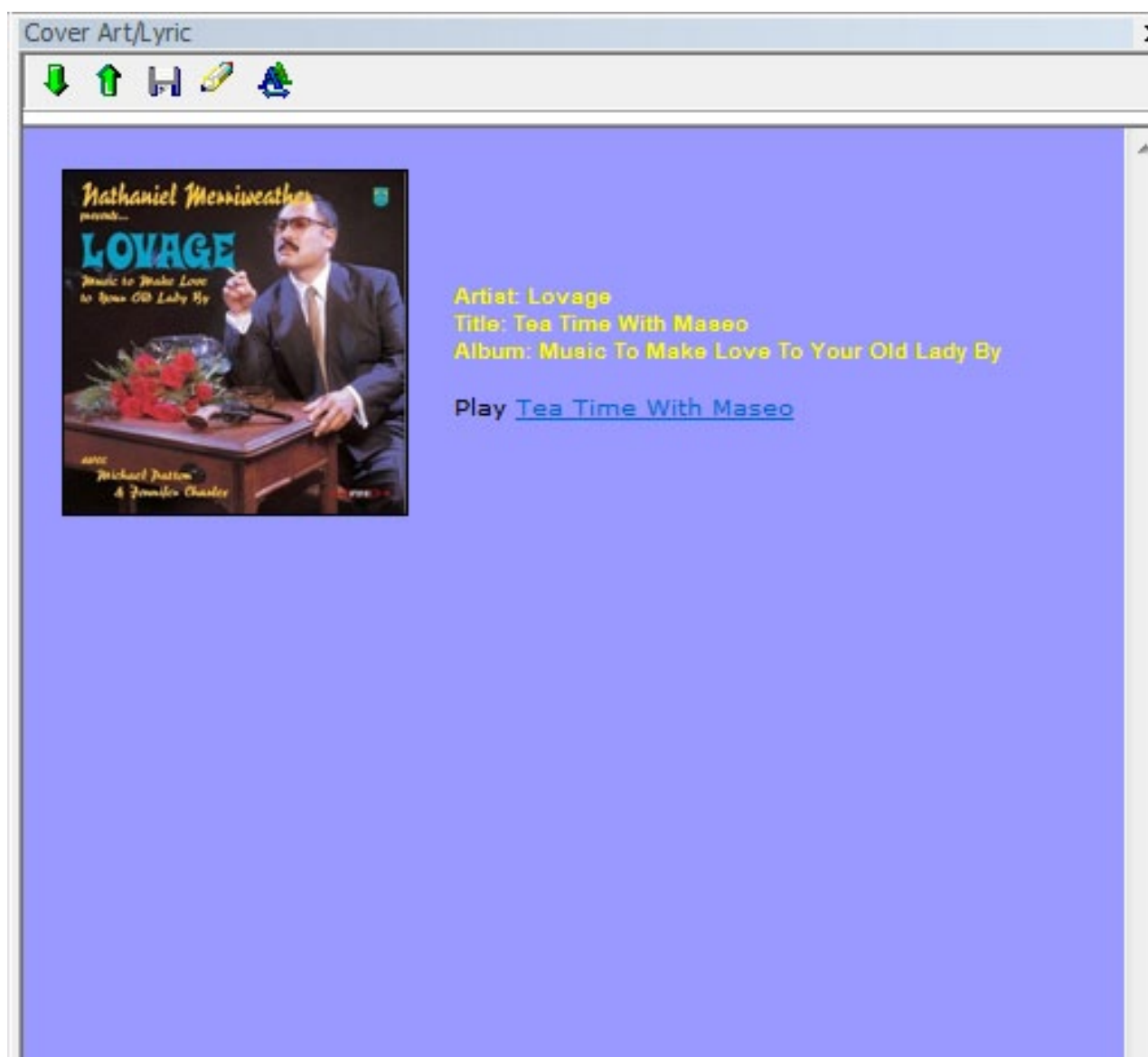
Opcija za tagovanje stvarno ima dosta, a i previše. Možete praviti plejliste koliko vam duša ište i editovati i raditi svašta sa njima, tražiti duplikate pesama, skidati naslovnice, covere direktno u

ID3 tag itd. Rekosmo, baš svašta može se radi povodom tagova.

Opcija za tagovanje stvarno ima dosta, a i previše.

Sem tog gorenjeg dela sa dugmićima, radna površina se sastoji standardno od polja za ID3v1 i ID3v2 tagove, i velike radne površine u kojoj su učitani fajlovi. Tu stvarno nije ništa revolucionarno urađeno. A u ostatak širih opcija i mogućnosti se nalazi u gornjem meniju.

Pa da sumiramo, Zortam, pored carskog imena, stvarno lepo radi. Buljuk opcija je odličan dodatni plus, jer više opcija = bolje iskorišćenje programa (naravno, u pravim rukama). Bagova nije bilo, bar ne nekih vidljivih. Ako tražite neki mp3 tag editor, a nemate pojma koji da izaberete, mi vam preporučujemo Zortama.



SOFTWARE NEWSFLASH



► Google je objavio developerski sajt koji će se isključivo baviti HTML5 tehnologijama. A pošto je HTML5 postao veoma širok pojam koji se odnosi na gomilu novih internet tehnologija, ovaj sajt će predstavljati središte svih zbivanja na tu temu. Ovaj standard su usvojili svi veći igrači u internet biznisu – Google, Microsoft, Apple i mnogi drugi. I da, sajt se zove HTML5rocks.com

VIACOM

► Spor koji je trajao tri godine i težio oko 1 milijarde dolara je gotov. A o čemu je reč? O sporu Viacom vs. YouTube, u kojem Viacom tvrdi da ovaj popularni video striming servis krši sva moguća prava kopirajta time što hostuje gomilu filmova, klipova iz istih, serija i uopšteno plaćenog programa i traži jednu milijardu dolara kao isplatu za povredu tih prava. Pa, sud je presudio u ime YouTubea, tj. Googlea koji je

vlasnik pomenutog servisa. Šta će Viacom sada, ostaje da vidimo.



► Ako ste ispratili, pre nekog vremena Microsoft je obznanio svoj Azure Cloud projekat, tačnije hibridni cloud. E sada je i Red Hat uskočio na taj voz i doneo nam Red Hat Cloud Foundations. Ovaj hibridni oblak je servis koji će dozvoljavati organizacijama da poteraju svoje aplikacije i u javnom cloudovima, a i isto tako i u privatnim. Time, Red Hat je postala druga kompanija, od samo dve koje nude ovu uslugu.

► U toku su pregovori između Google-a i Dell-a u vezi Google-ovog Chrome operativnog sistema. Naime, Dell želi da u bliskoj budućnosti svoje računare isporučuje upravo sa ovim operativnim sistemom. Sve to sa ciljem da ova kompanija bude u trendu i gleda inovatorski u budućnost sa novim tehnologijama i standardima. Što sve zvuči lepo, a iskreno se nadamo da će nešto i biti od toga.

DELL

A banner for Emuglx featuring Shadow the Hedgehog. The background is a dark space scene with a green planet and a bright nebula. Shadow is on the right, pointing forward. On the left, a green oval contains the word 'EMUGLX' in white. Above it, the text 'emulation/retro games' and 'next-gen/anime community' is written in yellow. At the bottom right, the website 'www.emuglx.org' is displayed in white.

emulation/retro games
next-gen/anime community

EMUGLX

www.emuglx.org

[illegible]

DOWNLOAD ↓

GMail Notifier

www.gmailnotifier.com

Xilisoft Audio Converter 2.1.80.0409

www.xilisoft.com

KLite Codec 6.0.4 Mega

<http://bit.ly/154qYM>

Chrome MineSweeper 0.5.2

www.kotbcorp.blogspot.com

Calculator Pro 2.4.012

<http://ar.ingb-richter.de>

Wimbledon news 1.5.3.1

(samo za Google Chrome)

www.idiomag.com

Windows 7 Codec Pack 2.6.1

www.windows7codecs.com

RadioSure 2.1.969

www.thebestware.com

Vista Manager 4.0.4

www.yamicsoft.com

HMonitor 4.5.1.2

www.hmonitor.com

Mobile Ringtone Converter 2.3.235

www.avconverter.com

System Cleaner 5.91

www.pointstone.com

www.tech-industry.com

*Zbog dužine pojedinih linkova Play! Magazin koristi <http://Bit.Ly> servis za skraćivanje linkova koji se pokazao kao najčešći izbor među Internet korisnicima zbog direktne saradnje sa Twitterom.

Redakcija Play! Magazina garantuje da su sve Internet adrese u trenutku izlaska broja bezbedne.



Lanac specijalizovanih radnji
za prodaju igara, konzola
i prateće igračke opreme.

Games Dečanska

Dečanska 12,
(kod Doma sindikata)
11000 Beograd
[t] 011/3345 062
[e] decanska@game-s.co.rs

GameS Novi Sad

TC "Sad Novi Bazaar"
Bul. Mihajla Pupina 1
21000 Novi Sad
[t] 021/521 357
[e] bazaar@game-s.co.rs

GameS Delta City

TC Delta City
Jurija Gagarina 16
11070 Novi Beograd
[t] 011/3129 552
[e] city@game-s.co.rs

GameS UŠĆE

USCE Shopping Center
Bulevar Mihajla Pupina 4
11070 Novi Beograd
[t] 011/285 4408
[e] usce@game-s.co.rs

GameS Niš

TC "Merkator"
Vizantijski Bulevar 1
18000 Niš
[t] 018/204 777
[e] nis@game-s.co.rs

PC

NINTENDO DS.

Wii

XBOX 360.

Zvanični distributer
za Srbiju



PlayStation.2

PSP

PS3

steelseries
professional gaming gear

ATOMIC
ACCESSORIES

XBOX 360™ © Microsoft Corporation. Nintendo, Nintendo DS™ i Wii™ © Nintendo.
Playstation 2, Playstation Portable i Playstation 3 su robne marke kompanije Sony.